
Por sólo
395 ptas.
2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I - Número 6
Portugal 480 $ Cont.
Play
anía
HOBBY PRESS
Preview
SOUL REAVER:
El nuevo mito de las aventuras
Reportaje
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO: Entérate de todos los bombazos del '99
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Cómo ganar siempre en NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE y UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Todos los juegos para PlayStation comentados y puntuados
Comparativa
Los mejores plataformas 3D: APE ESCAPE CRASH BANDICOOT ...y muchos más.
Guía Completa
Gex: Deep Cover Gecko
¡DESCUBRE TODOS SUS SECRETOS!
REGALAMOS 2.000 MANDOS XTREME DE COLORES





Entra en **juego**

con la **genial**

saga de **Konami**





Sumérgete

en un **océano**

de **diversión**









KONAMI. Orense 34, 9°. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35

SUMARIO

Número 6 - Julio 1999

EDITORIAL

Día a día se demuestra que los videojuegos han dejado de ser sólo cosa de niños, y que las consolas ya no son el juguete de los más pequeños de la casa. El usuario de videojuegos crece (en número y en edad) y los juegos deben responder a las demandas de un público cada vez más amplio y variado.

Para ello tiene que existir un gran abanico de estilos que llegue tanto a los usuarios más jóvenes como a los que hayan superado la treintena. ¿Acaso en el cine o en la literatura no hay géneros para niños y géneros para adultos? Pues lo mismo para los videojuegos.

Con esto queremos decir que de una vez por todas hay que cambiar el punto de vista general que considera a las consolas como un producto sólo para niños y todo el mundo debería empezar ya a entender que los videojuegos, al igual que cualquier otro tipo de entretenimiento, van dirigidos a públicos muy variados, con diferentes inquietudes, madurez y gustos.

Además, un videojuego cuesta de media 8.000 pesetas y un chaval de 10 años no tiene acceso directo a ese dinero. Son los padres quienes deben preocuparse de saber qué títulos les convienen a su hijos. ¿Hay alguien que regalaría un vídeo de "Seven" o una novela de Stephen King a un chico de 10 años? Pues la misma regla de tres debe aplicarse a títulos como *Metal Gear Solid* o *Syphon Filter*. Y punto.

Censurar un videojuego por ser violento o demasiado realista sería como prohibir el estreno de "Salvar al soldado Ryan" o cambiar el guión de "Tesis". Y quien no comprenda esto es que tiene la mente cerrada, demasiado cerrada.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactora jefe: Sonia Herranz.
Alberto Lloret, Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Álvaro Menéndez, Lidia Muñoz
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, Juan Carlos Ramírez (dibujos), Juan Lara, Rubén J.Navarro, Francisco Javier Mariscal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto
SUBDIRECTORES GENERALES: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
DIRECTOR EDITORIAL: Domingo Gómez
DIRECTORA COMERCIAL: Mamen Perera

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



HOBBY PRESS

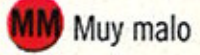
¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:

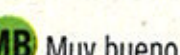












Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

Un mando que se ajusta como un guante

Con la forma de un guante de realidad virtual, este mando es totalmente compatible con cualquier juego para PlayStation. The Glove responderá directamente a tus movimientos de muñeca, lo que hará tus partidas mucho más intensas. La botonadura se sitúa en los dedos del guante para acceder a ella con facilidad y, además, si quieres también podrás utilizarlo como un pad normal, ya que funciona como un mando digital y analógico. Puedes encontrar este original periférico en cualquier Centro Mail por tan sólo 10.999 ptas.



FURBY, tu nueva mascota

Furby es un pequeño peluche con alma de robot que está causando sensación en Estados Unidos, donde ya se han vendido 9 millones de muñecos. Al tiempo, la inmensa demanda de Furbys en Japón, ha llevado a situaciones como tener que racionar la venta y se ha generado un mercado negro donde el precio del muñeco (unas 7.000 pesetas) se ha multiplicado por 10. Os preguntaréis que qué tiene de especial este muñeco para haber provocado semejante revuelo en todo el mundo. Pues bien, bajo su dulce aspecto se esconde una increíble maquinaria con identidad propia. Ya no es que cada Furby sea diferente por fuera, es que también es capaz de reconocer su propio nombre. Como si fuera un Tamagotchi, los Furbys reclaman cuidados y atención, proponen juegos y son capaces de comunicarse con otros Furbys. Hablan, cantan, se ponen enfermos, lloran, responden a los sonidos y a los cambios de luz… Los Furbys se pondrán en el mercado en España la segunda semana de Junio y pueden convertirse en el juguete del año. Tranquilos, que ya os iremos contando más detalles.

SQUARE abre una filial en EUROPA

Ya es oficial. Square ha anunciado la apertura de una filial en Europa, concretamente en Londres. Según Tomoyuki Takechi (el presidente de la compañía), el motivo que les ha impulsado ha sido el espectacular aumento del mercado europeo, que recientemente ha llegado incluso a superar al japonés. En esta filial, Square pretende desarrollar juegos que se acerquen lo más posible a los gustos europeos, pero que al mismo tiempo mantengan el nivel de calidad habitual en sus títulos. En lo referente a la distribución de los juegos, si bien al principio se especulaba con la posibilidad de que Electronic Arts se ocupara de ella, al final ha sido Sony la que se ha llevado el gato al agua.


Final Fantasy VIII va a ser uno de los bombazos de año y su distribución correrá a cargo de Sony.


La intención de Square es desarrollar juegos más ajustados a la mentalidad europea.

Ganadores de los pasatiempos de Mayo.

Estos son los afortunados ganadores de los 15 juegos de *Need for Speed: Road Challenge* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de marzo. Enhorabuena.

Alberto Hidalgo Cerezo	Badajoz
Jesús Piqueras Díaz	Alicante
Ernesto González Blanco	Burgos
Miguel Angel Galiano Rios	Cádiz
David Baquero González	Granada
Juan Antonio Trujillo Delgado	Castellón
Alex Gámez Sánchez	Jaén
Juan José Sánchez Neila	Madrid
José García Castelar	Jaén
Alberto López Gómez	Madrid
Víctor Tejada Visa	La Rioja
Alfonso Hidalgo González	Málaga
Pedro José Gallardo Martínez	Murcia
José María Alonso Prats	Valencia
Juan José Floristán Josue	Zaragoza

ACTIVISION publicará TENCHU II

Activision ha llegado a un acuerdo con Sony para publicar a nivel mundial (con la excepción de Japón) la segunda parte de *Tenchu: Stealth Assasins*. Como recordaréis, *Tenchu* fue el primer título que nos obligaba a pasar inadvertidos y a elegir bien nuestros enfrentamientos, en lugar del clásico estilo "arrasa cuanto pilles por delante". En este sentido, *Tenchu II* mantendrá la línea de su antecesor (o mejor dicho predecesor, ya que se situará temporalmente antes que él), incorporando nuevas armas y misiones, así como nuevos objetivos, habilidades especiales para cada personaje, y lo que es más importante: un editor de niveles con el que crear nuestros propios escenarios. De no surgir ningún contratiempo, podremos disfrutar de *Tenchu II* a principios del año próximo.


El aspecto gráfico era uno de los puntos débiles de *Tenchu*. La segunda parte mostrará una apariencia más sólida.

Eidos Interactive se lanza a la FÓRMULA 1



El pasado 13 de mayo, Eidos Interactive anunció que había llegado a un acuerdo con el equipo West McLaren Mercedes (actual campeón del mundo de Fórmula 1), y que desde el Gran Prix de Mónaco será uno de sus patrocinadores.
Gracias a este acuerdo, muy pronto aparecerán unas insignias con el logo de Eidos en las mangas de Mika Hanniken y David Coulthard (los mejores pilotos del equipo).
Aquí podéis ver a los dos corredores posando muy sonrientes con la Lara virtual. Seguro que tendrían una sonrisa mucho más abierta si estuvieran junto a la modelo Lara Weller...

Vuelve ALONE IN THE DARK

Infogrames está preparando la cuarta entrega de su emblemático *Alone in the Dark*, un juego inspirado en la serie de horror de HP Lovecraft "Los mitos de Cthulhu". Este mítico título fue el precursor de los "survival horror" y en él encarnábamos a Edward Carnby, un detective de los años 30 que recorría unos sobrecogedores escenarios 3D repletos de monstruos y misterios. Pues bien, Infogrames tirará la casa por la ventana con esta nueva entrega de *Alone In The Dark*, en la que se mantendrá la temática de horror y ocultismo, pero con un alto nivel de detalle gráfico. Eso sí, debemos tener paciencia, ya que aún no hay fecha de lanzamiento.



La mayor novedad de esta entrega será que incorporará gráficos renderizados, al estilo de *Resident Evil*, y no poligonales.

Nuevas tiendas Global Game

Los pasados días 4 y 11 de junio se abrieron respectivamente dos nuevos centros de la cadena Global Games, concretamente en las ciudades de Vitoria y Alzira. El primero de ellos se encuentra en el nº14 de la calle Basoa, mientras que el otro está en Santa Catalina, en el nº22. Ya lo sabéis.



SIN LÍMITE
Para guardar partidas

Si tienes un PC, este periférico llamado Dexdrive puede serte muy útil, ya que sirve para almacenar en el disco duro de tu ordenador las partidas grabadas en una Memory Card. Las ventajas saltan a la vista: sólo te hará falta una tarjeta de memoria, no tienes límite de memoria y puedes enviar tus partidas a algún amigo por correo electrónico. Lo venden en Centros Mail al precio de 5.990 pesetas.

Calendario de lanzamientos

Anna Kourtnikova	18 de junio
Ape Escape	9 de julio
Bloody Roar 2	25 de junio
Blaze & Blade	24 de mayo
Bomberman	16 de julio
Bugs Bunny	18 de junio
Heart of Darkness (Platinum)	28 de Mayo
Hugo	15 de mayo
Legend	24 de mayo
Street Fighter Collection 2	18 de mayo.
Syphon Filter	9 de julio
V-Rally 2	30 de Junio

Los más vendidos

(del 15 de mayo al 6 de junio)

Puesto	Juego
1	METAL GEAR SOLID
2	CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)
3	FIFA '99
4	RIDGE RACER TYPE 4
5	GRAN TURISMO (PLATINUM)
6	TOMB RAIDER 2 (PLATINUM)
7	RESIDENT EVIL (PLATINUM)
8	HERCULES (PLATINUM)
9	COOLBOARDERS 2 (PLATINUM)
10	BICHOS

*Lista facilitada por

Los más alquilados

(del 1 al 15 de abril)

Puesto	Juego
1	METAL GEAR SOLID
2	FIFA '99
3	RIDGE RACER TYPE 4
4	UEFA CHAMPIONS LEAGUE
5	BICHOS
6	COLIN McRAE RALLY
7	NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE
8	ASTERIX
9	TEKKEN 3
10	CRASH BANDICOOT 3 WARPED

*Lista facilitada por

MAD CATZ Nuevos periféricos

El Pad Avanzado PlayStation nos permitirá jugar durante horas y horas sin cansarnos, pues posee un soberbio diseño ergonómico. Además, junto a funciones ya más o menos estándar como la vibración, también incluirá prestaciones adicionales como un par de botones extra de disparo automático y de ralentización de la acción.

Por otra parte, gracias al Pad Inalámbrico podremos jugar sin vernos limitados por la longitud de los cables. Ofrece un alcance de hasta a 9 metros de distancia gracias a su innovadora tecnología, que por si fuera poco también nos permitirá subir o bajar el volumen de la tele, o incluso cambiar de canal. El pack del Pad Inalámbrico incluye 2 mandos de 8 botones cada uno y un receptor encargado de recibir la señal de ambos. De momento no hay precio estimado de salida. Ya os contaremos.



Pad Inalámbrico

Pad Avanzado

PUBLICIDAD sobre RUEDAS

La semana del 25 al 31 de mayo fue bastante ajetreada en la ciudad de Barcelona, ya que se celebraron la Final de la Liga de Campeones, el Salón del Automóvil y el Gran Premio de Fórmula 1. Casi nada. Sony no quiso dejar pasar la oportunidad de promocionar su consola y puso en marcha (nunca mejor dicho) una "campaña de publicidad móvil" que consistía en 2 autobuses de 2 pisos que estuvieron circulando por la Ciudad Condal durante toda la semana y en los que se podía jugar a los mejores juegos de Sony.



Dos autobuses tan monos como éste circularon por Barcelona cargados con los mejores juegos de Sony, a los que se podía jugar de gorra.

Ganadores del concurso Metal Gear Solid.

GANADORES DE: Juego METAL GEAR SOLID + CD Banda Sonora+Lote pins

David Casado Pavón	Barcelona
Juan García Osuna	Jaén
Luis Jiménez Vales	Madrid
Pedro Clemente-Alloza López	Zaragoza
Agustín Burgos García	Sevilla
Francisco Verdejo Navarro	Sevilla
Borja Mastí Ivars	Valencia
David Alvarez Iborra	Valencia
José Antonio Montero de Juana	Vizcaya
Matías Turiel Diez	Vizcaya
Angel Herrera Infantes	Toledo
Santiago Pigazos Robles	Valladolid
Víctor Pont Pérez	Valencia
Andrés Jesús Moreno Rus	Jaén
José Ramón Valdés González	Asturias
Tristán Luis Pando Suárez	Asturias
Rubén Quesada López	Las Palmas
Fernando Silva Castro	Pontevedra
Néstor Valerio Domínguez Hernández	Las Palmas
David Sánchez Gil	Salamanca
Enrique Sánchez Vega	Cantabria
Juan Jesús López Herrero	Valencia
Oscar Sánchez Hato	Sevilla
Samuel San Ginés Rodríguez	Barcelona
David González Pallarés	Barcelona

GANADORES DE: Juego METAL GEAR SOLID + Lote pins

Jesús Barbarrusa Matías	Cádiz
Roberto Mendoza García	Madrid
Raúl Lazcano Labiano	Navarra
Axier Gutiérrez Gutiérrez	Palencia
Pedro Guijosa Ballesteros	Murcia
Alberto López Cristóbal	Sevilla
Juan Muriana Catalicio	Almería
Juan Antonio Soler Ortega	Alicante
Rubén Espinar González	Barcelona
Francisco José Alvarez Prior	Badajoz
Víctor Sáez Moreno	Madrid
José Miguel de la Rosa Mena	Madrid
Alberto Almeida Valero	Madrid
Juan Jesús Cárdenas Labella	Jaén
Juan Lucena López	Jaén
Fernando Benavides de Carlos	Jaén
Antonio Ramos Rodríguez	Málaga
Toni Roca López	Lérida
Juan Alberto Camacho Ruiz	Málaga
Ignacio Gómez Rodríguez	Granada
Sonia Alonso Calo	La Coruña
Jonathan López García	Alicante
David Espi Orta	Alicante
Oscar Romero del Río	Barcelona
David Segura Paya	Alicante

Breves & Fugaces

- Los anuncios sobre **PSX2** han sido el plato fuerte del mes. Por un lado, Sony ha presentado el **Dual Laser Oscillator**, el lector que hará posible la compatibilidad entre los DVD´s (soporte que utilizarán los juegos de PSX2) y los actuales CD´s de PlayStation. A su vez, **Ken Kutaragi** ha anunciado que el diseño definitivo de la consola será mostrado el día 17 de septiembre, fecha en que se celebra la feria japonesa Tokyo Game Show.
- Y siguiendo con **PSX2**, la lista de juegos que aparecerán para este soporte crece mes tras mes. Ya están asegurados una secuela de *Resident Evil*, *Munch´s Oddysee* (el segundo capítulo de la pentalogía *Oddworld*) y *Dragon's Lair 3D*.
- Otro juego que no podía faltar en esta columna es *Metal Gear*. Su creador, **Hideo Kojima** ha confimado en una reciente entrevista que la segunda parte aparecerá para **PSX2**.
- Además de *Final Fantasy IX*, **Square** está desarrollando otro juego de Rol, llamado *Dew Prism*, que saldrá en Japón a finales de año. Presentará dos personajes seleccionables y una calidad gráfica, suponemos, impresionante.
- **Namco** va a celebrar el 20 aniversario de *Pac Man* con una nueva adaptación, esta vez 3D, para **PlayStation**. Por si no lo sabíais, su creador, Tohru Iwatani, se inspiró en una pizza a la que le faltaba un trozo para diseñar al famoso personaje.
- Y para terminar, una curiosidad. **Bill Clinton** ha estado conversando con unos cuantos estudiantes de instituto para comprobar en qué medida les puede afectar la supuesta violencia de los videojuegos... Y decimos nosotros, ¿les habrá preguntado también sobre cómo les han afectado, por ejemplo, los bombardeos sobre Servia...?

INTERACT™

P-1124 ULTRA RACER MINI WHEEL

- *Minivolante compatible con todos los juegos*
- *Giro y aceleración progresiva*
- *Acelerador-freno en forma de gatillo*
- *Programación total de todos sus botones*
- *Disponible para PLAYSTATION™ y NINTENDO 64™*





P-113 DUAL IMPACT

- *Autodisparo y botones reconfigurables*
- *Compatible con todos los juegos Dual Shock™*
- *Mayor distancia entre ejes*
- *Doble stick analógico con vibración*
- *Compatible con juegos analógicos y no analógicos*
- *Mando de mayor vibración juntamente con el Barracuda del mercado*



SV-1118A V3 RACING WHEEL

- *300° de rotación del volante con rumble*
- *Incluye pedales de gas y freno*
- *Volante ajustable en altura e inclinación*
- *8 botones de disparo reconfigurables*
- *Pad digital de 8 vías*
- *Compatible con todos los juegos del mercado*
- *Disponible para PLAYSTATION™ y NINTENDO 64™*



SV-1133 BARRACUDA 2

- *2 niveles de vibración*
- *Programable*
- *Joysticks ergonómicos*
- *10 botones de disparo*
- *Doble stick analógico con vibración*
- *Se puede programar hasta 40 movimientos*
- *Botones con funciones intercambiables entre ellos*
- *Recomendado especialmente para zurdos por la posibilidad de cambiar los sticks*

Importador exclusivo para España:



Zamora, 68 - 08018 Barcelona
Tel. 93 485 45 53 - Fax 93 300 91 10
www.interact-spain.com
info@interact-spain.com

Cómpralo en:







UNA AVENTURA PARA HINCARLE EL DIENTE

SOUL REAVER

EL SELLO EIDOS NOS TRAERÁ HACIA FINALES DE AGOSTO UNA TENEBROSA Y ESPECTACULAR AVENTURA EN 3D. AMBIENTADA EN EL SIEMPRE MISTERIOSO MUNDO DE LOS VAMPIROS, *SOUL REAVER* MOSTRARÁ CUALIDADES GRÁFICAS Y JUGABLES SOBRADAS COMO PARA CONVERTIRSE EN EL NUEVO MITO DEL GÉNERO.

Eidos y Crystal Dynamics han aunado sus fuerzas para desarrollar uno de los títulos más atractivos, fascinantes y sorprendentes de la temporada: *Soul Reaver*. En esencia, este juego será una aventura 3D al estilo y maneras de la saga *Tomb Raider*, con puzzles, plataformas y acción a partes iguales, y que nos obligará a agudizar nuestro ingenio y nuestra habilidad hasta límites insospechados. Y no penséis en ningún momento que se tratará de una aventura 3D del montón, puesto que las similitudes con otros juegos de corte similar acaban aquí.

Soul Reaver nos propondrá adentrarnos en el tétrico y agobiante mundo de los vampiros, los indiscutibles protagonistas de esta aventura. La historia comienza cuando Raziel, el líder de uno de los clanes vampíricos sometidos al poder de Kain, evoluciona hacia una forma de vida más perfecta, que presenta como principal rasgo unas potentes alas para volar.

Kain, que hasta ese momento era quien marcaba el ritmo de la evolución de la especie, decide castigar a Raziel por esta afrenta, arrojándolo a un misterioso pozo del que jamás saldría vivo. En su eterno penar, nuestro protagonista es rescatado por Elder, el encargado de la Rueda de la Vida, quien le ofrece la posibilidad de vengarse de Kain si, a cambio, le devuelve las almas de los vampiros. Lógicamente, Raziel acepta la propuesta, momento en el que comenzará la aventura y nuestro viaje por los góticos territorios de todos los clanes vampíricos.

Las peculiaridades de su protagonista, así como su naturaleza de "no muerto", nos permitirá realizar numerosas acciones realmente novedosas, que dependerán de la dimensión en la que nos encontremos. Sí, porque una de las grandes novedades que presentará *Soul Reaver* será la existencia de dos dimensiones: una espiritual (a la que pertenece Raziel) y otra material, a la que podrá acceder a través de unos portales mágicos. Alternar ambos planos será fundamental para poder avanzar por los extensos mapeados del juego y para poder resolver algunos de sus complicados puzzles, ya que el paso de una dimensión a otra nos mostrará, por ejemplo, objetos, enemigos, armas o plataformas donde antes no las había. Además, el cambio entre dimensiones se ilustrará con un espectacular efecto óptico en el que veremos cómo se comprime, expande y retuerce el escenario que nos rodea.

Pero sus creadores no se han concentrado sólo en ofrecer un título espectacular a nivel gráfico, sino que han tratado crear una aventura que ofrezca numerosas posibilidades de juego y que resulte muy variada. Así, por ejemplo, Raziel contará con una serie de habilidades iniciales (saltar, volar, mover bloques...) que se irán ampliando a medida que avancemos, de forma que al final podremos realizar hechizos mágicos o traspasar rejas, por poner sólo un par de ejemplos, acciones que nos permitirán acceder a nuevos escenarios.

Una misteriosa y mágica ambientación, unos decorados de fábula, una banda sonora estremecedora (que incluirá voces en castellano) y un sinfín de pequeños detalles que se irán desvelando poco a poco, redondearán una emocionante aventura que promete auparse a lo más alto del género y a la que ya estamos deseando hincarle el diente... o el colmillo, para ser exactos.



El protagonista contará con unas animaciones muy fluidas y podrá realizar un amplísimo número de acciones: saltar, mover bloques, pelear, nadar, volar...



La calidad gráfica de *Soul Reaver* es realmente sorprendente y la ambientación será la propia de las películas de vampiros. ¡Preparaos a enfrentaros a las más horribles criaturas!

¡QUÉ MONSTRUO ERES!

En *Soul Reaver* nos enfrentaremos a más de 30 criaturas diferentes que, dependiendo del clan vampírico al que pertenezcan, tendrán distintas habilidades y podrán nadar o incluso trepar por las paredes. Atacarán, por regla general, en grupo, haciendo gala de una sorprendente inteligencia artificial que nos obligará a estar muy atentos en los combates contra estos temibles seres del más allá.



¡VAMPIRITOS A MÍ...!







Como sabréis por las películas de terror, los vampiros sólo pueden morir de unas formas concretas. De esta forma, en *Soul Reaver* deberemos eliminar a estos bichos prendiéndoles fuego, atravesándolos con algún objeto punzante o, si estamos desarmados, exponiéndolos a la luz del sol. Aparte de estas formas, Crystal Dynamics se ha permitido la licencia de incluir algunas nuevas técnicas, como por ejemplo, arrojarles al agua o atacarles con una espada especial llamada Soul Reaver. En cualquier caso, todas estas escenas resultarán escalofriantes.









Raziel deberá moverse alternativamente por dos dimensiones: la material y la espiritual. El escenario cambiará su aspecto y podremos realizar acciones diferentes, como, por ejemplo, coger armas.

SOUL REAVER SERÁ UNA APASIONANTE AVENTURA DE ACCIÓN Y PLATAFORMAS MUY AL ESTILO DE *TOMB RAIDER*, PERO CON UNA CALIDAD GRÁFICA SUPERIOR Y CON UNA AMBIENTACIÓN TERRORÍFICA





LEGACY OF KAIN



Legacy of Kain, título aparecido hace casi dos años en PlayStation, ha sido el punto de partida para el argumento de esta increíble aventura. Su mecánica se acercaba más al rol, aunque los vampiros y su tétrico mundo eran los principales protagonistas.

Bienvenidos a la feria de los sueños

La cita anual con una de las ferias más importantes del sector, el E3, tuvo lugar en Los Ángeles entre los días 12 y 15 de mayo. Como es habitual, bajo un ambiente de espectáculo al más puro estilo americano, la feria acogió numerosas sorpresas, anuncios inesperados y alguna que otra pequeña decepción... Todo ello amenizado con la impagable presencia de exuberantes señoritas que lograron convertir nuestra visita en un sueño del que no queríamos despertar.

Por la cantidad y calidad de los títulos que se presentaron, este E3 será recordado como uno de los más espectaculares de la historia. Todas las compañías asistieron a la cita y se estima que se presentaron más de 300 juegos sólo para PlayStation. Se dice pronto.

Como es lógico, en estas páginas no tienen cabida todos, pero sí vamos a ofreceros las imágenes de los mejores juegos, así como los rumores y anuncios que allí tuvieron lugar.

LOS JUEGOS.

Lo que más nos ha sorprendido ha sido el elevado nivel de calidad que están alcanzando las últimas creaciones para PlayStation. Títulos como *Final Fantasy VIII*, *Dino Crisis*, *Resident Evil 3* o *Gran Turismo 2* (por citar algunos ejemplos), han puesto de manifiesto que PlayStation tiene todavía mucho que decir antes de dejar su lugar a la esperada PSX2.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3

Cabe destacar que los juegos musicales de Konami, como *Beatmania* o *Dance Dance Revolution* también arrasaron en la feria, acaparando la atención de los visitantes con sus espectaculares demostraciones.

PLAYSTATION 2.

Del nuevo soporte de Sony sólo se pudieron ver las mismas demostraciones que se mostraron en Japón el día de su presentación oficial.

La única sorpresa fue una demo jugable de *Gran Turismo* que, pese a estar desarrollada en muy poco tiempo, era absolutamente espectacular. Esta demo presentaba sólo un circuito y un vehículo, pero la calidad gráfica y el lujo de detalle que ofrecía distaba años luz de cualquier cosa que hayáis visto jamás. Ver para creer.

No obstante, lo más sorprendente de todo sólo lo pudimos ver los invitados a la fiesta privada de Sony. La nueva demostración del potencial de PSX2 se basó en el tétrico ambiente de *Silent Hilll* y Cybill (la protagonista) mostró sus encantos en tiempo real mientras paseaba sus pantalones de cuero por escenarios hiperdetallados. Una pasada.

LA GRAN DECEPCIÓN.

Por desgracia, la feria también sirvió para anunciar la cancelación del proyecto PocketStation fuera de Japón. El motivo que Sony alegó fue problemas de producción. Presumiblemente, en el futuro habrá una versión mejorada de PocketStation. Sin embargo, los rumores que corrían por la feria hablaban de que este periférico no es compatible con PSX2, por lo que Sony ha decido trabajar en un nuevo diseño que sea compatible con la nueva consola. Sea como fuere, el caso es que nos hemos quedado sin esta pequeña maravilla.

UN HORIZONTE MUY LEJANO.

Algunos grupos de programación se atrevieron a hablar de sus futuros proyectos. Así, 989 Studios confirmó la secuela de *Syphon Filter*, mientras que Square habló sin tapujos sobre *Final Fantasy IX*. Los más valientes se atrevieron a hablar de juegos para PSX2, y desde Capcom se aseguró que habrá un *Resident Evil* para el nuevo soporte.

Como podéis ver ,Sony y PlayStation seguirán contando con el apoyo de los mejores, y su futuro está más que asegurado. De todas formas, hasta que lleguen todos estos proyectos todavía tenemos tiempo de disfrutar de los increíbles títulos que van a llegar en los próximos meses.





En el stand de Sony pudimos ver un Dodge Viper auténtico adornando el recinto en el que se presentó *Gran Turismo 2*.



Las compañías más importantes del sector compiten por tener el stand más "atractivo".





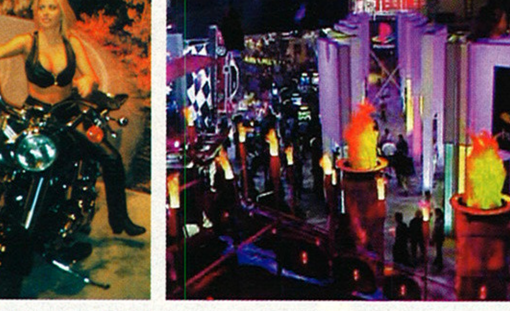
Bajo una pirámide dorada se ocultaba el corazón de PSX2 y los visitantes pudimos jugar con una demo de *Gran Turismo*.



Un año más, el stand de Eidos acaparó el mayor número de visitantes... y no precisamente por sus juegos. ¡Buff! ¡Qué bellezas!









La feria fue un auténtico éxito y en ella se presentaron más de 300 títulos para PlayStation. además de los juegos para PC, N64 y Dreamcast.









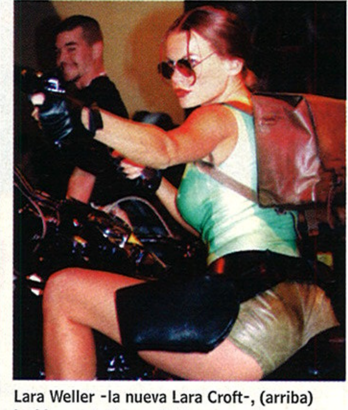
En la feria se pudieron ver las demostraciones de PSX2 que enseñó Sony en Japón. Este era el "cacharro" que permitía jugar con las demos.











Lara Weller -la nueva Lara Croft-, (arriba) lució su palmito en el E3.
Por su parte, Lisa Boyle (izquierda), famosa Playmate, asistió al stand de Eidos, y posó así de sorprendida con un ejemplar de PlayManía.





SONY

La clave está en la variedad

Sony nos ha preparado un catálogo en el que se apuesta por la calidad y la variedad y en el que no faltan ni títulos para los más pequeños como *Spyro 2* o *Crash Team Racing*, ni auténticas obras maestras del corte de *Gran Turismo 2* o *Final Fantasy VIII*. Aventura, acción, puzzle conducción, música, plataformas... La propuesta de Sony nos augura un otoño variado y trepidante.

Crash Team Racing

Crash Bandicoot se motoriza

Velocidad • Enero



Este año, el genial Crash deja las plataformas para pegar al salto al género de velocidad con un arcade cargado de sentido del humor protagonizado por los personajes más famosos de la saga.
Por supuesto, mientras evolucionamos sobre sus enrevesados circuitos, podremos usar todo tipo de armas, buscar atajos y vigilar las múltiples trampas de las pistas. Tendrá opción para cuatro jugadores simultáneos, un buen puñado de modos de juego y la simpatía que caracteriza a sus creadores, Naughty Dog.





Spyro the Dragon 2

Mejorando lo presente

Plataformas/aventuras • Navidad

Spyro regresa a PlayStation acompañado de importantes novedades, sobre todo en lo que a jugabilidad se refiere. Seguirá siendo una aventura 3D con algo de plataformas que nos pondrá en la piel de un joven dragón que debe investigar amplísimos mundos buscando muy variados items. Pero Spyro ganará en animaciones y podrá coger objetos, trepar y hablar con nuevos personajes secundarios, como, por ejemplo, unos mercaderes. Los niveles serán más largos, contendrán muchos más secretos y también se ha ampliado la oferta de objetivos y la variedad de las misiones. Gráficamente no parece que vaya a haber demasiadas novedades, pero hay que admitir que la primera parte ya resultaba bastante espectacular...





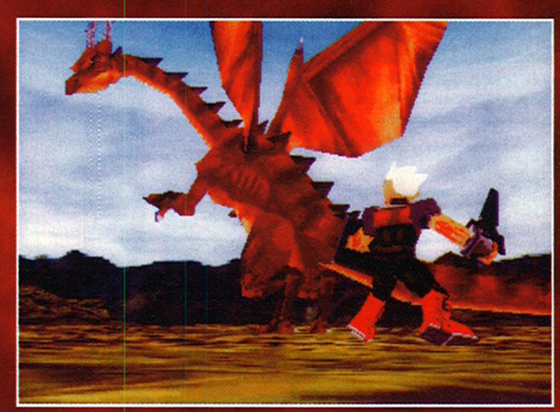
Dragon Valor

De dragones y mazmorras

RPG • Navidad

Este título es la secuela de un clásico de Namco llamado *Dragon Buster* pero con un concepto más revolucionario, sobre todo en los gráficos. *Dragon Valor* empleará modelos poligonales tanto en los medievales escenarios como en la de los personajes, dragones incluidos.
Dragon Valor será un RPG con un argumento que abarcará varias generaciones, de manera que las decisiones que tomemos con un personaje, influirán en las sucesivas historias. Así, nada más empezar a jugar tendremos que buscar esposa y dependiendo de ella, nuestro hijo (el héroe de la siguiente parte del juego) tendrá diferentes cualidades. Del mismo modo, también evolucionarán nuestros enemigos los dragones.
Gráficamente promete ser un bombazo y su argumento puede depararnos grandes sorpresas. Ya os contaremos...





Tarzán

Plataformas • Noviembre

El rey de la selva llega a PlayStation

Tarzán ha sido el héroe elegido por Disney para protagonizar su película de todas las Navidades. Una película que, por supuesto, también va a ser un videojuego que tratará de recrear con el mayor detalle posible al film.
El Tarzán cinematográfico mostrará la combinación de gráficos poligonales generados por ordenador para los escenarios y personajes 2D con las técnicas habituales de animación. Estas innovaciones tendrán su reflejo en la versión jugable que se convertirá en un juego de acción 3D al estilo *Crash Bandicoot*, donde encontraremos una gran variedad de tareas y situaciones todas ellas, eso sí, basadas en las plataformas. No faltarán las carreras a lomos de un avestruz, las peleas con fieras y los ríos plagados de cocodrilos. Un dato más, para la animación de los personajes se han utilizado los mismos diseños creados para la película. Realmente prometedor.









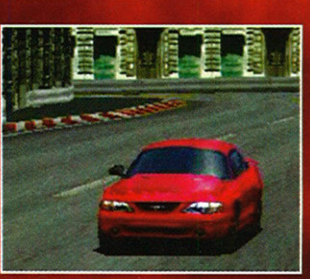
Gran Turismo 2

Velocidad • Navidad

El placer de conducir

Poco se dijo en la feria de *Gran Turismo 2* y lo más destacable es que la fecha de lanzamiento en Japón se ha retrasado a septiembre, lo que no presagia un lanzamiento europeo para antes de Navidad. Eso sí, la espera merecerá la pena.
Encontraremos más de 300 coches reales, 20 pistas, más de 60 licencias, dos jugadores simultáneos y una calidad gráfica de las que tiran de espaldas.



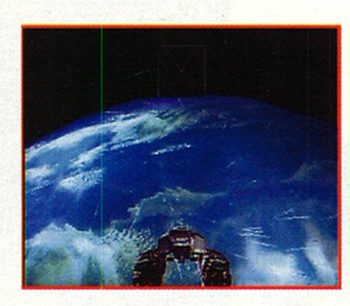


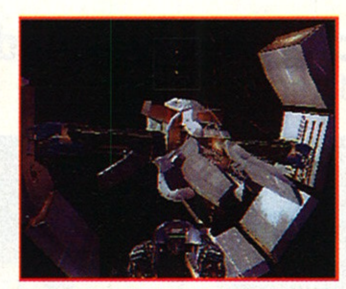
Star Ixion

Shoot'em up • Navidad

Vuelven las invasiones alienígenas

Namco vuelve a sus orígenes para ofrecernos un mata-mata que intentará conservar la jugabilidad de clásicos como *Starblade* o *Galaxian* (de los que adquiere algunas características) mientras luce un moderno y espectacular look poligonal.
Podremos elegir entre varias naves diferentes y probar suerte con distintos modos de juego que pondrán a prueba tanto nuestra habilidad como nuestra inteligencia, ya que jugar con *Star Ixion* requerirá algo más que buenos reflejos al proponernos las más variadas misiones.





Final Fantasy VIII

RPG • Navidad

La obra maestra, cada vez más cerca

Poco más os podemos contar sobre la obra maestra de Square que no hayamos dicho ya. En Los Angeles pudimos ver una versión traducida al inglés que sirvió para anunciar la salida de este título, allá por el mes de agosto, en EE.UU.
En Europa, como ya sabéis, está previsto para navidades, y nos lo traerá traducido la mismísima Sony. Estad atentos, porque *FFVIII* será el mejor juego de Rol que jamás haya pasado por PlayStation.



Y también...

Ace Combat 3. Electrosphere.

Simulador de vuelo • Noviembre

Casi como de verdad



Será un simulador de vuelo de gran calidad gráfica y asequible jugabilidad que nos pondrá a los mandos de más 20 aviones de guerra para enfrentarnos a variadas misiones tanto de ataque como de defensa.

Jackie Chan´s Stuntmaster

Acción • Octubre

Golpes de película



En clave de humor, este beat'em up nos pone en la piel de un ágil Jackie Chan que debe batirse el cobre con cuantos enemigos le salgan al paso. El juego se desarrollará sobre escenarios 3D con objetos que podremos usar como armas.

Space Debris

Shoot´em up • Navidad

Batallas espaciales



Space Debris ofrece la posibilidad de combinar seis naves diferentes, participar en cinco modos de juego y disfrutar de espectaculares escenas FMV. Todo ello con la jugabilidad y el dinamismo característicos de los buenos mata-mata.

SONY E3 Electronic Entertainment Expo

CAPCOM®

El gusto por el terror

Capcom vuelve a la carga con la serie *Resident Evil* (la sensación de la feria) y utiliza el mismo planteamiento con *Dino Crisis,* apostando por provocar en el jugador una tensión que ni las mejores películas de miedo. Sorprendentemente también nos presenta una simpática aventura y un juego de snowboard, eso sí, con protagonistas de excepción.

Dino Crisis

La alternativa a Resident Evil

Aventura • Noviembre



Este es sin duda uno de los mejores juegos que pudimos probar en la feria. Aunque puede recordar a *RE, Dino Crisis* va a contar con un entorno totalmente 3D y con una cámara que no estará estática, sino que se moverá por recorridos fijos. Deberemos recorrer una isla plagada de dinosaurios, puzzles y acción. Sin embargo, en lugar de hacernos pasar miedo, *Dino Crisis* buscará mantenernos constantemente en tensión, sorprendiéndonos, de vez en cuando, con la presencia de algún "simpático animalillo"...

Resident Evil Nemesis

Más terrorífico que nunca

Aventura • Diciembre





Si hubo un juego que acaparó el protagonismo en la Feria ese fue *Resident Evil 3*. Nos dejó a todos pasmados. Imaginaos *Resident Evil 2*, pero añadidle resolución, variedad de enemigos y nuevas animaciones (incluida una para esquivar los ataques y la posibilidad de emplear objetos del escenario). Habrá 10 tipos de zombies y nuevas y aterradoras criaturas...
Además, *Resident Evil 3* incluirá situaciones que pueden alterar el resto de la historia según la decisión que tomemos. Sí, también se nos ponen los dientes largos.

CAPCOM E3

Trick'n Snowboarders

Deportivo • Navidad

Un simulador de snowboard terrorífico

Capcom se estrenará dentro de los simuladores de snowboard con este título, que contará como principal aliciente la posibilidad de controlar a algunos personajes de *Resident Evil 2*, como Leon o Claire. Contará además con un montón de piruetas, saltos acrobáticos y 10 circuitos, todo ello con la calidad gráfica de Capcom.





The misadventures of Tron

Acción • Navidad

El rival de Megaman ya tiene su propio juego





Tron Bonne, el malo de *Megaman Legends*, va a protagonizar un título que combinará la acción, el rol y los puzzles en un entorno completamente 3D. En él buscaremos tesoros y aventuras acompañados de los Serbots, unos pequeños robots a los que tendremos que adiestrar para que nos ayuden en los combates.



En ausencia de Lara Croft...

Va a haber un *Tomb Raider IV* en PlayStation, o al menos eso afirman en Eidos. Sin embargo, en la feria no se ha visto nada de uno de los juegos más esperados del año. Aunque un poco desilusionados, tenemos que admitir que la oferta de Eidos es, aún así, de lo más interesante, y en su catálogo encontramos algunos de los mejores juegos del año.

Fear Factor

Aventura • Diciembre

Casi como una película anime

Fear Factor es el juego de Eidos que más posibilidades tiene de convertirse en el sucesor de *Tomb Raider* -al menos hasta que nos llegue el cuarto título de la señorita Croft-. Básicamente es un juego de acción con pinceladas de aventura, en el que podemos controlar a tres mercenarios que buscan a la hija de un magnate de Hong Kong para poder pedir un rescate. Contará con un total de 100 localizaciones distintas, todas ellas dotadas con fondos animados que transmitirán una gran sensación de vida, una estética manga muy marcada y un espectacular enfoque de las escenas de acción, que nos obligarán a tomar decisiones en décimas de segundo. Ojito con él, porque llegará haciendo mucho ruido.









Fighting Force 2

Acción • Navidad

La renovación del clásico





Una compañía japonesa ha creado el primer soldado artificial perfecto, amenazando así la paz internacional. Nuestra tarea será poner fin a esta situación, destruyendo todo rastro de este experimento. Además de disparar, encontraremos situaciones en las que tendremos que pasar desapercibidos o robar objetos, lo que le dotará de un desarrollo mucho más complejo.

Urban Chaos

Acción • Navidad

Una caótica visión

Imagina que las profecías de Nostradamus se van a cumplir, y que por lo tanto, el mundo se acaba. Ahora imagina que tienes una ciudad entera a tu disposición, un sistema de juego que combina las plataformas, la lucha y los disparos, y ya tienes un idea sobre lo que va a ofrecer *Urban Chaos*. Presentará dos personajes seleccionables, un montón de vehículos, y numerosos personajes con los que interactuar, un envolvente argumento y todo el buen hacer de Eidos.



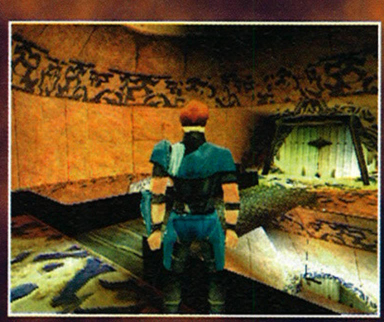


Omikron

Aventura • Diciembre

Transportado a otra dimensión





Omikron es, a nuestro juicio, es el título más original de cuantos presentó Eidos en la feria. Su argumento nos cuenta como el alma del protagonista despierta en un cuerpo ajeno perteneciente a Omikron, una dimensión paralela a nuestro mundo. Nuestra tarea es averiguar porqué hemos ido a parar allí, pudiendo recorrer todo Omikron haciendo uso de vehículos y conversando con sus habitantes. Presentará además un concepto completamente nuevo, llamado reencarnación virtual, que nos permitirá, cambiar de cuerpo al morir.





Las secuelas más esperadas

Dejando a un lado los consabidos *FIFA 2000* y *NBA Live 2000*, de los que no os podemos ofrecer ninguna imagen porque EA no ha mostrado nada, la oferta de esta compañía puede presumir de ser una de las más atractivas de la feria. Títulos como *Warpath: Jurassic Park* o *Die Hard Trilogy 2* vienen a confirmar que no sólo de simuladores deportivos vive EA.

Warpath:Jurasic Park

¿Quedan saurios más allá del Mundo Perdido?

Lucha • Diciembre





La fructífera saga *Jurassic Park* va a dar como fruto un nuevo e interesante juego de lucha protagonizado por 14 dinosaurios que podrán ejecutar un amplio catálogo de ataques y combos, interactuar con el entorno y devorar humanos para recuperar energía. Uno de los aspectos más originales del juego será que para reflejar el daño se nos mostrarán las heridas del saurio.

Road Rash 2000

Continúa la lucha "motociclística"

Velocidad • Navidad

La peculiar saga de motos de EA, consistente básicamente en pelear con los rivales mientras conducimos una moto, volverá a la carga incorporando varias novedades, como un modo para dos jugadores con Sidecars -mientras uno pelea el otro conduce- o un modo en el que controlamos a un policía que debe imponer orden.
Presentará además 12 tipos de armas, tres localizaciones distintas y un remozado entorno gráfico.

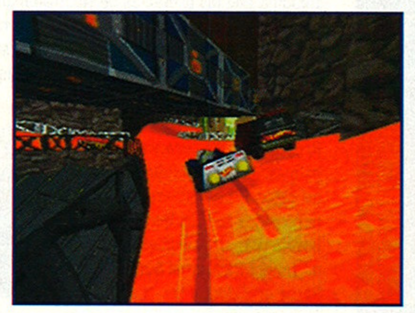


Hot Wheels

Velocidad • Navidad

Un juguete adaptado a la consola

Los conocidos coches de juguete Hot Wheels son los protagonistas de un frenético arcade de velocidad que nos permitirá recorrer una serie de pistas plagadas de rampas y "loopings". Encontraremos 40 coches distintos y un modo multijugador.



Sled Storm

Deportivo • Navidad

Snowboard con motos de nieve



Sled Storm es el primer título que nos pondrá a los mandos de una moto de nieve para competir en un torneo de SnowCross.
Podremos realizar un total de 50 acrobacias a lo largo y ancho de los 14 circuitos que componen el campeonato, así como competir a pantalla partida con tres amigos más.

Die Hard Trilogy 2

El juego sin tres películas

Acción • Diciembre







Al no contar con películas que lo respalden, el segundo juego de la *Jungla de Cristal* presentará un argumento completamente nuevo, aunque con el mismo esquema del primero: tres juegos independientes en un mismo CD.
Los juegos (acción, disparo y conducción) presentarán un motor gráfico mucho más potente, lo que garantizará el espectáculo.

EA E3



Viejos conocidos

Messiah

Acción • Navidad

El regreso de un viejo conocido

Messiah es un juego que, año tras año, vuelve a la feria para mostrar su estado de desarrollo. En él manejamos a un ángel que puede controlar a cualquier personaje que aparezca en pantalla y utilizar sus habilidades para vencer al mal. La pregunta es: ¿saldrá por fin este año?



Stunt Copter

Acción • Navidad

Helicópteros a pequeña escala



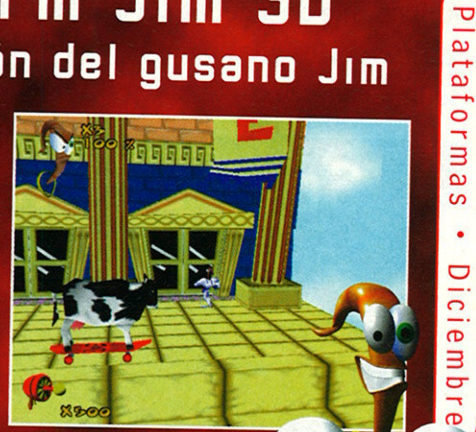
Los helicópteros de radiocontrol protagonizarán un apasionante juego que combinará velocidad, acción y la destreza. Presentará entornos 3D en los que tendremos que superar una serie de tareas, como destruir un objetivo o ganar una carrera.

Earthworm Jim 3D

La nueva dimensión del gusano Jim

Plataformas • Diciembre







El gusano más famoso de los videojuegos protagonizará el plataformas 3D más alocado de toda la historia. En él, Jim tendrá que recorrer su corteza cerebral para reparar las lesiones ocasionadas por un brutal golpe. Contará con un buen puñado de armas para hacer frente a su singular aventura.

VIRGIN



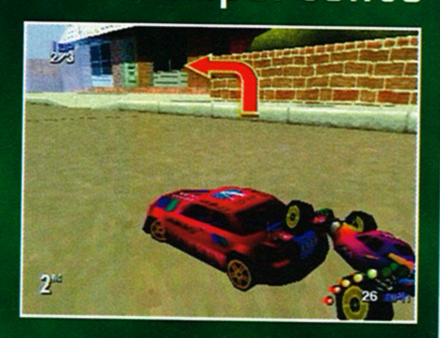
Además de Shadowman...

Re-Volt

El tamaño no es lo más importante

Velocidad • Diciembre





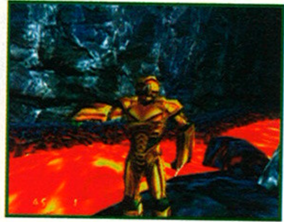
Re-Volt es el nombre de un original juego de velocidad que tendrá como principales protagonistas a coches teledirigidos. Podremos recoger numerosos items que potenciarán la capacidad defensiva y ofensiva de nuestro pequeño vehículo e, incluso, crear nuestros propios circuitos. Nos pareció muy divertido.

Armorines

Acción • Navidad

Una nueva invasión alienígena





Basado en un exitoso cómic americano, Armorines nos propondrá controlar a unos soldados que, equipados con una armadura especial, deben impedir una invasión alienígena que está asolando la tierra. La inteligencia artificial de todos estos extraterrestres -que tendrán una apariencia de insecto realmente impresionante- promete ser uno de los puntos fuertes del juego, aunque también tendremos que tener en cuenta sus numerosos modos multijugador o las cinco fabulosas localizaciones en las que transcurrirá el argumento del juego.





Variedad y calidad a partes iguales

Konami fue otra de las compañías que presentó un abanico de juegos realmente variado, en el que tanto las secuelas como las novedades y las sorpresas vinieron a confirmar el nivel de calidad que están alcanzando las últimas creaciones de este sello japonés. Y sí, también hubo un hueco para el incombustible *Metal Gear*, del que se presentó una versión mejorada.

Soul of the Samurai

Aventuras en el Japón medieval

Aventura • Noviembre





Konami mostró en la feria un atractivo juego de samurais que presentará un planteamiento estético idéntico al de la saga *Resident Evil*, con fondos renderizados y personajes poligonales. Su argumento nos situará en la corrupta era Tenmei y nos permitirá escoger entre un samurai y una ninja, que deberán descubrir quién anda detrás de una trama de conspiraciones. Konami afirma que para poder llegar a comprender plenamente su intrincado argumento, será necesario completar el juego con ambos personajes.

NBA in the zone 2000

Deportivo • Navidad

Vuelve la élite del baloncesto internacional

La saga de baloncesto de Konami volverá a la carga con un renovado apartado gráfico, un ritmo de juego mucho más fluido y dinámico, un total de 29 equipos oficiales, más de 300 jugadores reales y unas 2000 técnicas y movimientos distintos. Sin duda, tiene cualidades como para convertirse en uno de los mejores en su género.



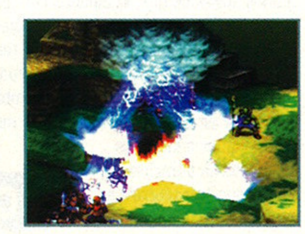


Vandal Hearts 2

Rol • Navidad

El mejor exponente del Rol de tablero



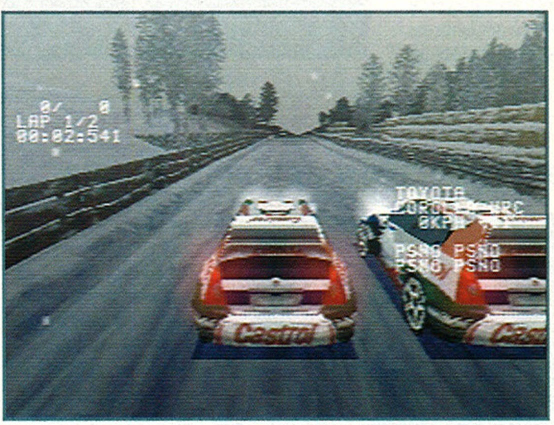


Vandal Hearts 2 mantendrá el estilo de su antecesor y combinará a partes iguales el rol de tablero y la estrategia. Tendrá un argumento mucho más elaborado que el de la primera parte y nos ofrecerá la posibilidad de conseguir 120 armas y armaduras distintas con las que crear a nuestros propios soldados.

Konami Rally

Conducción de alto nivel

Velocidad • Noviembre



Continuando con la moda del rally, este título contará con las licencias oficiales de los vehículos y los tramos de la competición real. Es posible que combine las carreras realistas (un sólo coche en carrera) con modos de juego arcade que nos permitirán competir contra otros vehículos. Lo que sí es seguro es que contará con numerosos tramos, distintos efectos climatológicos y un copiloto que nos informará de las curvas y del estado de la carretera. Gráficamente promete estar a la altura de los mejores.

Metal Gear VR-Missions

Más problemas para Snake

Aventura • Navidad

El éxito de *Metal Gear Solid* ha propiciado la aparición de este remake que incorporará un tercer CD con suculentas novedades, tales como la posibilidad de cambiar la posición y uniforme de los soldados, un modo de juego en primera persona o, lo más interesante, más de 300 misiones de entrenamiento.



Y también...

Blades of Steel
Otro deporte americano

Deportivo · Noviembre



Una de las sagas de hockey más antiguas del panorama consolero aparecerá por primera vez en PSX a finales de año. Contará con la licencia de la NHL y mostrará un inmejorable acabado gráfico.

Fisherman's Bait 2
Pesca para profesionales

Acción · Octubre



Podremos pescar en algunos de los lagos y ríos más famosos de este mundillo, enfrentarnos a varios tipos de condición climatológica o disputar con un amigo la captura de los peces más grandes del lago.

Suikoden 2
Estrategia por turnos

Rol · Navidad



La segunda parte de *Suikoden*, un juego de Rol de tablero, seguirá ofreciendo a los usuarios la posibilidad de formar un ejército compuesto por más de un centenar de soldados, todos ellos con unas características y habilidades muy definidas. Con ellos podremos entablar apasionantes combates por turnos con la estrategia como protagonista.

KONAMI

ACCOLADE

Todo por la velocidad

Test Drive Cycles

Velocidad · Octubre

Y ahora ... también con motos

Con este título, la saga de conducción *Test Drive* dejará de lado a los coches para presentar, por primera vez en su historia, varios modelos reales de motos de marcas tan prestigiosas como Harley Davidson. Con ellas podremos recorrer los alrededores y las calles de varias ciudades americanas.



Test Drive 6

Velocidad · Octubre

La nueva versión del clásico



Tendremos a nuestro alcance los vehículos más caros y novedosos del mercado. Con ellos recorreremos a toda pastilla algunas de las ciudades más importantes del mundo, evitando los controles de la policía mientras intentamos llegar los primeros a la meta .

Demolition Racer
¡A destrozar coches!

Velocidad · Noviembre





Demolition Racer seguirá un planteamiento de juego similar al de la saga *Destruction Derby*, con choques multitudinarios y carreras en las que todo vale con tal de ganar.

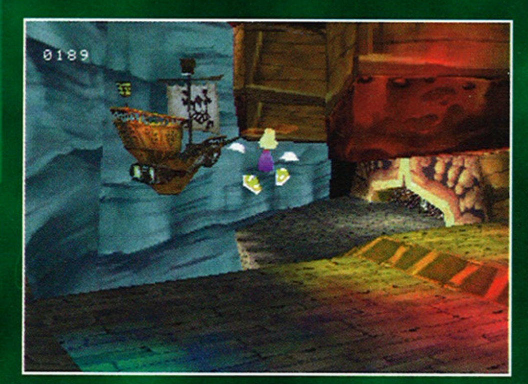
ACCOLADE

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

El eterno saltarín

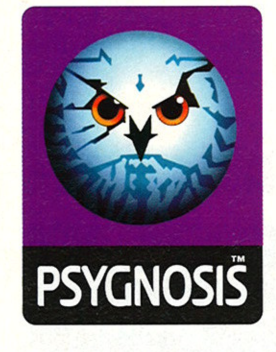
Rayman 2: the great escape
Plataformas de todos los colores

Plataformas · Noviembre



La secuela de *Rayman* es otro de los títulos que ya se presentó en el E3 del año pasado. A grandes rasgos, *Rayman 2* será un plataformas 3D con pinceladas de aventura que contará con un desarrollo no lineal. Aparte de los típicos niveles de salto y habilidad, presentará otro tipo de fases, como unas reñidas carreras contra otros personajes del juego.

UBI SOFT



De nuevo en lo más alto

Todos sabéis que, hace apenas un par de meses, Sony se hizo cargo de esta compañía. Lo que no esperábamos es que en tan poco tiempo tuviera preparados unos proyectos tan ambiciosos (y menos aún que los mostrara en la feria) como son las nuevas versiones de *F-1, Wipeout* o *G-Police*. Con este catálogo de juegos, Psygnosis volverá a estar de nuevo en la cresta de la ola.

F-1 '99

Velocidad • Noviembre

La renovación del mito



La cuarta entrega del mito de la F1 llegará cargado de novedades, como una renovada inteligencia artificial para los vehículos rivales, nuevas y espectaculares colisiones o nuevas posibilidades mecánicas para ajustar nuestro vehículo. Llegará a finales de año con la única intención de revalidar su trono como mejor simulador de F1. Esperamos que así sea.

Wipeout 3

Velocidad • Noviembre

El Wipeout más completo de la saga





El tercer capítulo de la saga *Wipeout* seguirá proponiéndonos participar en las carreras futuristas más veloces de todos los tiempos. Las numerosas novedades que Psygnosis va a introducir en esta nueva versión no se limitarán a ampliar el numero de equipos, 8 en total, las armas disponibles o los 8 nuevos circuitos, puesto que también se van a incluir nuevos modos de juego (Torneo, Challenge y Death Mode), un renovado plantel de vehículos, gráficos en alta resolución y compatibilidad con el mando Dual Shock. Además, Shasha, uno de los DJ´s más exitosos del momento se encargará de su cañera banda sonora.

Kingsley

Aventura • Septiembre

El zorrillo aventurero



Kingsley es el nombre de un simpaticón juego protagonizado por un zorro que combinará las plataformas, la acción y los puzzles a lo largo de un basto mapeado 3D, todo ello con un marcado "look" de dibujo animado.

Attack of Saucerman

Plataformas • Diciembre

Humor y diversión al ritmo de las plataformas



Con un sentido del humor bastante alocado, *Attack of the Saucerman* adoptará la mecánica de un plataformas 3D, en el que los objetos y personajes no serán poligonales, sino sprites. Entre otras virtudes, presentará un variado abanico de armas y ofrecerá la posibilidad de controlar un buen número de vehículos.



G-Police 2

Acción • Navidad

Nuevas misiones para la policía

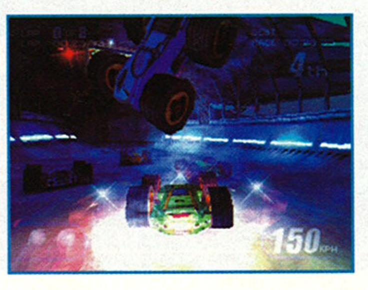


Un total de 30 nuevas misiones, cinco vehículos además del helicóptero y un apartado gráfico mejorado compondrán la oferta de esta estupendo juego de acción.

Rollcage Extreme

Velocidad • Diciembre

Volveremos a conducir boca abajo



Psygnosis nos sorprenderá a finales de año con la secuela de *Rollcage*, su futurista arcade de velocidad. En esta nueva entrega encontraremos nuevos modos de juego, como puedan ser un torneo multijugador o un partido de fútbol, 20 circuitos completamente nuevos y una nueva selección de armas más letales si cabe. Sin embargo, el cambio más importante de esta secuela será la pcsibilidad de interactuar más con los escenarios.

PSYGNOSIS E3



Buenas maneras para buenos juegos

Beat´em up • Diciembre

Gekido

Influenciado por los clásicos





Gekido es el nombre de un beat´em up con scroll lateral muy influenciado por los clásicos del género, en el que no faltarán los gigantescos enemigos de final de fase ni un completo abanico de ataques. Será completamente 3D y podremos interactuar constantemente con en el entorno. Tiene muy buena pinta.

Acción • Navidad

Hogs of wars

La primera guerra porcina

Tomando elementos de la primera guerra mundial, *Hogs of War* será un juego que nos propondrá cumplir un total de 40 misiones encaminadas a ganar la guerra que disputan 6 ejércitos de cerdos. Presentará todo tipo de armas y vehículos en un basto mapeado 3D.



Deportivo • Agosto

Ice Hockey 2

Más deportes sobre hielo



La adaptación de este deporte genuinamente americano contará con unas elaboradas animaciones, un control arcade y una serie de opciones que nos permitirán configurar los modos de juego a nuestro gusto. Ofrecerá un total de 31 equipos, 700 jugadores y una soberbia ambientación.

Velocidad • Noviembre

Rally Master

Un digno competidor para los títulos consagrados



Con la licencia oficial de Michelin y su Carrera de Campeones, que se celebra en las islas de Gran Canaria al finalizar la temporada oficial de Rally, *Rally Masters* contará con todos los pilotos y vehículos reales, 50 circuitos, un variado catálogo de efectos climatológicos, carreras nocturnas, modos multijugador... en fin, todo lo que se le puede pedir a un juego de rallies. Su excelente acabado gráfico promete crear escuela.

GREMLIN

GT Interactive Software

Nuevas aventuras

Avent. Gráfica • Navidad

Discworld Noir

Aventura con humor negro

La tercera incursión en el disparatado universo de *Discworld* volverá a adoptar el sistema de una aventura gráfica, en la que conversar con numerosos personajes y resolver puzzles con objetos serán sus principales atractivos. Eso sí, una vez más el humor absurdo cobrará gran peso en el desarrollo de la aventura, que en esta ocasión presentará a Lewton, el primer agente privado de Mundodisco. Gráficamente estará mucho más trabajado que sus antecesores y, aunque todavía no está confirmado, posiblemente estará traducido.



Acción • Navidad

40 Winks

¿De dónde vienen los sueños?





40 Winks es el título de una aventura 3D con libertad de movimientos que nos propondrá rescatar a los últimos Winks, unos simpáticos seres que velan por los sueños de los niños para que no se conviertan en pesadillas. Tendremos a nuestra disposición dos personajes que podrán adoptar en cada sueño distintas formas (robot, ninja, superhéroe ...), lo que les otorgará nuevas habilidades para afrontar los peligros que les aguardan. Su aspecto de dibujo animado promete ser uno de sus puntos fuertes.



ACTIVISION

Clásicos, secuelas y novedades

Adelantándose al estreno del film de Pixar, Activision presentó la secuela jugable de *Toy Story*, que estuvo arropada por una serie de juegos realmente atractivos, como la continuación de *Nightmare Creatures* o el remake de *Space Invaders*.

Toy Story 2

Aventura • Noviembre

Estreno en las mejores consolas



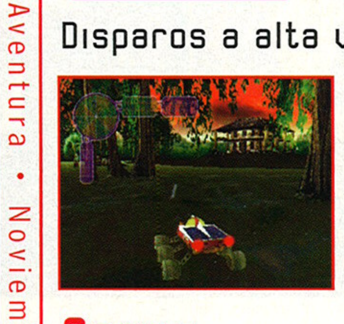


Siguiendo fielmente el argumento de la película, *Toy Story 2* nos permitirá controlar al simpático Buzz Lightyear, quien debe salvar a Woody (el vaquero del primer film) de un coleccionista de juguetes. Tendremos a nuestra disposición un total de 7 gigantescos mundos 3D para explorar, con miles de plataformas y obstáculos que sortear y, como no, todo el encanto de las producciones con el sello Disney.

Vigilante 8 2

Arcade • Navidad

Disparos a alta velocidad



La secuela de *Vigilante 8*, un juego de auto-combate (combinación de velocidad y disparo en el que luchábamos contra otros vehículos), volverá a la carga con sustanciales mejoras gráficas y un remozado catálogo de vehículos y modos de juego, entre los que destacará el modo Quest, con objetivos a cumplir.

Space Invaders

Disparo • Octubre

Vuelve el mito

Space Invaders fue uno de los primeros juegos de "marcianitos", que apareció en los salones recreativos. Ahora, casi dos décadas después, va a resurgir con un renovado aspecto gráfico y la misma jugabilidad, basada en destruir oleadas de naves enemigas.



Wu-Tang

Lucha • Septiembre

Todos contra todos

Si la prohibición de *Thrill Kill*, el brutal juego de lucha censurado en todos los países, os había dejado con las ganas de participar en unos combates disputados por cuatro luchadores, no perdáis de vista a su digno sucesor, *Wu-Tang*, título que presentará un sistema de juego similar aunque menos sanguinolento.



Tony Hawk's Skateboard

Deportivo • Octubre

El primer simulador de monopatín

Tony Hawk, uno de los maestros del monopatín, nos invitará a aprender todos sus trucos y piruetas gracias a este completísimo simulador. Sus 10 extensos circuitos, la infinidad de piruetas que podremos ejecutar con facilidad y sus modos multijugador serán el punto fuerte de este original y divertido simulador.

Nightmare Creatures 2

Aventura • Septiembre

Miedo, sustos y acción a partes iguales



Después del buen sabor de boca que nos dejó el primer *Nightmare Creatures*, la secuela corría el riesgo de no superar a su antecesor. Nada más lejos de la realidad. En esta segunda parte, el entorno gráfico estará mucho más elaborado, el componente aventura tendrá mucho más peso y el ambiente general del juego será mucho más intenso y agobiante. ¡¡De miedo!!

ACTIVISION

E3 Electronic Entertainment Expo

Syphon Filter

Una auténtica película de acción

Syphon Filter es una genial aventura en la que asumimos el papel de un agente que debe dar al traste con los planes de un grupo de terroristas. Su desarrollo es completamente cinematográfico.



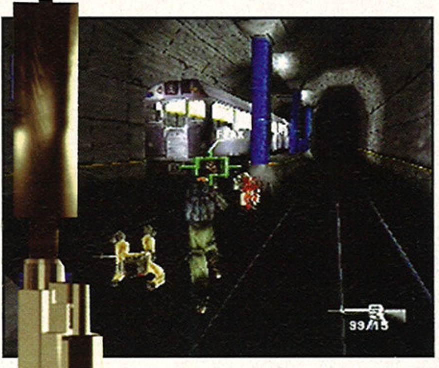
Syphon Filter se ha apuntado a la moda de la aventura de espionaje realista y "adulta" iniciada por *Metal Gear Solid*. Pero, a diferencia de éste, en *Syphon Filter* el ritmo de la acción alcanza unos niveles a veces frenéticos, con numerosas situaciones tan espectaculares como tensas, en las que los tiroteos multitudinarios y el disparo continuo son protagonistas.

Su elaboradísimo argumento nos propone salvar a Estados Unidos de un gas letal que una banda terrorista tiene previsto esparcir. De esta forma, asumimos el papel del agente especial Gabriel Logan, quien deberá cumplir 20 extensas y complicadas misiones que tienen como objetivo dar caza al escurridizo jefe de la banda terrorista, a quien seguimos desde el inicio del juego pero al que no nos enfrentaremos hasta la escena final.

Todas las misiones que componen el juego poseen un desarrollo de lo más cinematográfico, y en todo momento tendremos la sensación de estar protagonizando una película de acción. Así, iniciamos nuestra andadura en las calles de una ciudad, para luego seguir por los andenes y los túneles del metro, por un parque, por una base secreta... escenarios todos que ofrecen un enorme realismo y que casi siempre estarán infestados de terroristas con los que mantendremos apasionantes e interminables tiroteos.

Sin embargo, a lo largo del juego no deberemos limitarnos

A pesar de que el acabado gráfico del juego no es del todo impecable, lo cierto es que resulta muy atractivo por la variedad y realismo de los escenarios que tendremos que visitar. Aquí vemos a Logan corriendo por los túneles del metro y esquivando vagones.











En *Syphon Filter* no todo es acción desenfrenada y eliminar a los terroristas. En algunas misiones, por ejemplo, tendremos que seguir el rastro a un sospechoso sin que éste detecte nuestra presencia.



Los tiroteos serán casi constantes y se nos permitirá apuntar de dos maneras: automática y manualmente. Por regla general bastará con el sistema automático, pero en ocasiones deberemos afinar al máximo.



Durante todo el juego sólo controlaremos a Logan, aunque en ocasiones contaremos con la ayuda de otros agentes del gobierno.







El desarrollo de este juego es totalmente como el de una película de acción y nos arrastra a los escenarios típicos del género. En ellos viviremos las situaciones más emocionantes.

Por el realismo y la crudeza de algunas escenas, Syphon Filter es un título orientado exclusivamente hacia un público adulto.

a disparar sin más, pues, a través de un comunicador, iremos recibiendo pistas desde nuestra base (con voces en castellano) sobre los sucesivos objetivos a cumplir y que en casi todos los casos nos exigirán una más que notable astucia. Encontrar objetos ocultos en enormes mapeados, cortar el paso de gas para que cese un incendio, activar una bomba, eliminar a ciertos personajes... son objetivos que hacen de *Syphon Filter* un juego muy variado pero que requiere de nosotros habilidad e inteligencia a partes iguales, y en mucha cantidad, pues la dificultad de algunas fases nos obligarán a tener que afrontarlas una y otra vez.

TODOS ESTOS DETALLES, unidos al realismo con el que se presenta la acción y al hecho de que algunos de los objetivos a cumplir resultan bastante "crudos", han obligado a Sony a tener que señalar en la carátula de *Syphon Filter* que se trata de un juego para mayores de 18 años. Si lo eres, podrás disfrutar de una apasionante y larga aventura que posee un nivel técnico notable (aunque no es su mayor virtud) y que te hará vivir algunos de los momentos más intensos que se han visto nunca en PlayStation. Que ya es decir...

Un completo arsenal

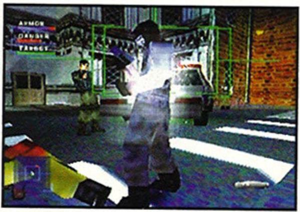
Logan dispone de una cantidad enorme de armas y objetos para combatir a los terroristas y lograr sus objetivos. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos.



Dispondremos de una gran variedad de pistolas, rifles y ametralladoras con las que afrontar los constantes tiroteos.



La linterna nos permitirá ver en zonas oscuras. Os recomendamos que la utilicéis muy a menudo, por si acaso.



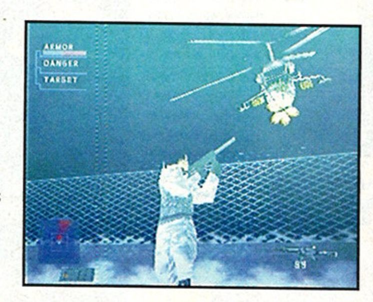
El táser es un aparato de descargas eléctricas que utiliza la policía norteamericana. Muy útil y efectivo.

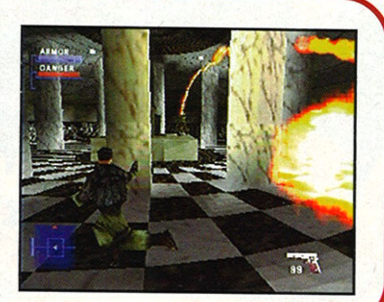


Los rifles de precisión nos permiten eliminar a los terroristas desde grandes distancias sin ser descubiertos.

Los jefes finales

Cada cierto número de misiones tendremos que enfrentarnos a un enemigo final. No es que sean muy abundantes, pero su elevada dificultad nos obligará a esforzarnos al máximo. Cabe destacar que algunos de estos enfrentamientos recuerdan bastante a los de *Metal Gear*, como es el caso del combate contra un helicóptero en una azotea.



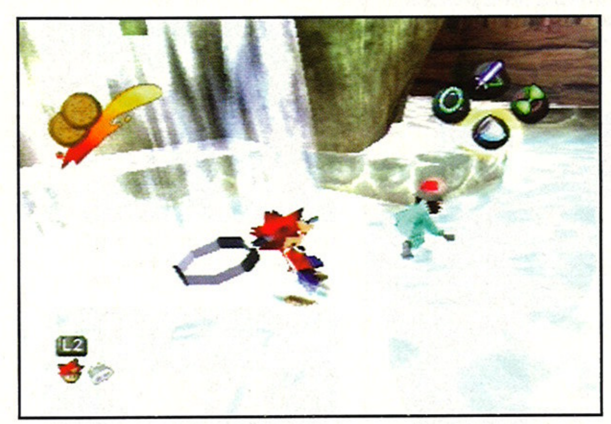




Ape Escape

La última "monería" de Sony





Sony nos ofrece la oportunidad de disfrutar de uno de los juegos más originales e innovadores de los últimos tiempos. Algo más meritorio aún si tenemos en cuenta que en el terreno de las plataformas parecía todo dicho.

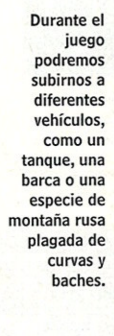
Ape Escape es la nueva apuesta de Sony por la originalidad. Su innovador planteamiento, a caballo entre las plataformas y los juegos de acción, nos pone en el pellejo de Spike, un joven que debe afrontar la difícil tarea de recorrer varias épocas históricas para capturar una serie de monos que pretenden cambiar el curso de la Historia.

Su mecánica nos invita a recorrer 25 enormes niveles, teniendo que capturar en todos ellos un número determinado de simios para poder acceder al siguiente. Sin embargo, todos los escenarios albergan más primates de los que son imprescindibles en un principio para pasar de nivel y, de esta forma, para poder capturar a estos monos extra será imprescindible disponer de algún objeto especial (como un coche teledirigido) que encontraremos en fases más avanzadas. Así, dar caza a todos los monos se convierte en un reto a nuestra astucia que nos exige, además, la perfecta utilización de diferentes tipos de objetos.

A su vez, cabe destacar la elevada inteligencia artificial de los primates, quienes, haciendo uso de su habilidad para utilizar armas, de su endiablada velocidad y de su capacidad para detectar el peligro conseguirán que su captura resulte en ocasiones realmente complicada.

UNO DE LOS ASPECTOS MÁS INNOVADORES de *Ape Escape* es su sistema de control que, como recordaréis por el avance del mes pasado, requiere forzosamente un mando analógico (a ser posible, un Dual Shock) para poder jugar. De este modo, con el stick izquierdo controlamos el movimiento de Spike,

Durante el juego podremos subirnos a diferentes vehículos, como un tanque, una barca o una especie de montaña rusa plagada de curvas y baches.







Ape Escape nos depara numerosos retos plataformeros, aunque nuestra habilidad en el salto será una simple ayuda para conseguir nuestro objetivo final de atrapar todos los monos que podamos.



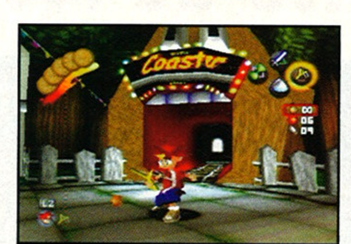


La extraña utilidad de un Hula Hop o un coche teledirigido

A medida que progresemos en el juego iremos recibiendo nuevos objetos que nos ayudarán a realizar acciones específicas o que nos permitirán acceder a zonas que antes no podíamos alcanzar. Así, por ejemplo, con el coche teledirigido podremos introducirnos en zonas pequeñas y cerradas para asustar a los monos que allí se encuentren o, en el caso del Hula Hop, aumentar nuestra velocidad para poder pasar por esa puerta que se cierra antes de lo previsto. El kit de "juguetes" se completa con una espada de luz con la que podemos golpear a los simios, un radar para detectar a los monos, un cazamariposas para capturarlos, un tirachinas y una hélice que sirve para mantenernos más tiempo en el aire. Queda un último objeto... pero ese dejamos que lo descubráis vosotros mismos.











Todos los monos disponen de un casco especial que les avisa de nuestra presencia, lo que dificulta aún más su captura. Sin duda, este juego también pondrá a prueba nuestra inteligencia.



mientras que con el derecho, dirigimos los ataques y acciones especiales. Además, este curioso sistema de control puede presumir de ser uno de los pocos que utiliza todos y cada uno de los botones del mando, pudiendo, por ejemplo, controlar la cámara con la cruceta digital, cambiar de arma pulsando cualquiera de los cuatro botones (cuadrado, triángulo...) o ejecutar ciertas acciones especiales presionando los botones L3 y R3. Aunque en principio puede parecer complejo, tras unas partidas os sentiréis perfectamente acomodados a este inigualable sistema de control.

APARTE DE SER REALMENTE DIVERTIDO, *Ape Escape* es un juego extremadamente largo. Tras haber jugado más de 40 horas, llevar más de 170 monos capturados y haber descubierto algunos de sus secretos, el porcentaje de juego que hemos alcanzado apenas supera el 60%. Y lo mejor de todo es que capturar monos no se convierte ni mucho menos en una tarea "monótona" gracias a la variedad de las situaciones, a la aparición de jefes finales y el progresivo aumento de la dificultad.

En resumen, *Ape Escape* es uno de los juegos más originales y divertidos que hemos visto nunca. Y, además, es realmente atractivo gráficamente. Bien por Sony.



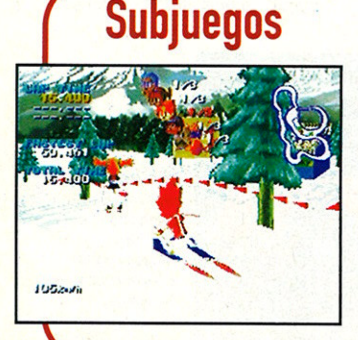


Ape Escape, bajo un apartado gráfico colorista y muy simpático, ofrece un adictivo y original sistema de juego en el que deberemos demostrar tanto nuestra habilidad como nuestra astucia.



Cuando hayamos capturado todos los monos de un nivel se abrirá la opción Time Attack, que consistirá en una divertida prueba contrarreloj.

Subjuegos



En todos los escenarios encontraremos unas monedas especiales. Cuando hayamos reunido un número concreto de ellas descubriremos una serie de subjuegos realmente divertidos. Entre ellos se encuentran un completísimo juego de boxeo y un simulador de esquí que destacan por su innegable jugabilidad y sentido del humor.



A pesar de que no son muy abundantes, los jefes de final de fase presenta un aspecto tan espectacular como el que podéis ver.



APE ESCAPE
Plataformas/Acción

Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card 1 bloque — Dual Shock

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9

+ Su innovador sistema de juego.
+ Resulta larguísimo y muy variado.
- A veces, la cámara nos ofrece una perspectiva poco favorable

9

Es uno de esos juegos "especiales" que conjugan la calidad técnica con un desarrollo original y variado para convertirse en un divertimiento de primera categoría.

V-Rally 2

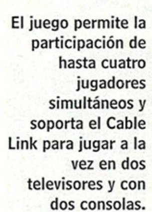
Llega el nuevo mito de los rallies







V-Rally 2 nos propone una experiencia de conducción única, que combina magistralmente la simulación y el arcade para ofrecer una jugabilidad a prueba de bomba, pero que al tiempo exige de nosotros una gran habilidad.





El juego permite la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos y soporta el Cable Link para jugar a la vez en dos televisores y con dos consolas.

Eden Software e Infogrames han conseguido realizar un excepcional juego de velocidad que sabe combinar la emoción y el realismo del rally con toda la espectacularidad propia de los buenos arcades. Y es que, aunque *V-Rally 2* es básicamente un simulador, lo cierto es que algunas de sus características y su tremenda jugabilidad lo ponen a la altura de los mejores juegos de recreativa.

Nos damos cuenta de ello con sólo revisar sus numeros modos de juego. En ellos encontramos un modo Campeonato que recrea una competición auténtica y en la que corremos solos contra el crono, puntuando en los dos tramos de los distintos rallies. Aquí, incluso deberemos arreglar el vehículo tras las carreras y, si la reparación es larga, perderemos algunos segundos. Por el contrario, el modo Arcade nos pone en compañía de otros cuatro vehículos con la obligación de pasar por los controles antes de que se acabe el tiempo. Eso sí, en las pistas más fáciles en seguida nos separaremos de nuestros competidores y será como correr solos.

Además, contamos con el modo V-Rally Trophy, a caballo entre los dos anteriores: son cuatro coches en carrera, pero cuenta la puntuación final. Por



En el modo Campeonato veremos cómo el público se aparta de la pista, así como otras muchas animaciones ajenas a la carrera en sí. Un auténtico despliegue de detalles de realismo.



Podremos ver las repeticiones cambiando de cámara y congelando la imagen cuando lo deseemos. Además, es posible grabarlas en la Memory Card.



Antes de cada carrera podemos modificar algunos parámetros del coche (ruedas, suspensión, frenos...), así como de la propia conducción (tipo de cambio, copiloto, amplitud de giro...)



Como es habitual, podremos vivir las carreras desde varias perspectivas, siete para ser exactos. La interior ha sido finalmente incluida, pero no vemos ningún detalle del vehículo.



supuesto, también hay un Time Trial para probar nuestra habilidad en las diferentes pistas.

A todo esto, cada modo de juego cuenta con tres campeonatos diferentes y sólo tendremos acceso a los siguientes tras completar los primeros. Como veis, la enorme variedad de los modos de juego garantiza tanto diversión como duración

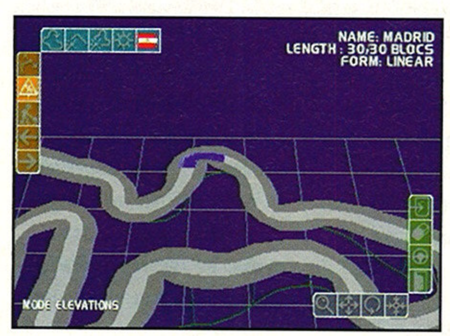
CON EL VOLANTE EN LAS MANOS pronto descubrimos que nuestro vehículo es capaz de realizar impresionantes maniobras a poco que sepamos tocar el freno de mano y juguemos bien con el cambio de marchas. Los coches no son, ni mucho menos, tan inestables como en la primera parte, pero mantener la cabeza de la carrera nos puede costar el mismo nivel de concentración. De hecho, conducir requiere más habilidad que en *Colin McRae*, lo que hace las carreras más intensas.

Técnicamente, *V-Rally 2* es un juego sorprendente. No sólo ofrece un elevado número de circuitos (92) y de coches (28) sino que además todos están trabajados con gran lujo de detalle, logrando un efecto tan realista como espectacular. Incluso en los modos de juego para un solo coche es posible ver gente que huye al paso del vehículo o helicópteros que sobrevuelan la pista. Por supuesto, correremos bajo cualquier tipo de condición climatológica y en todo tipo de superficies.

Para finalizar, aclarar algunos aspectos que, pese a las informaciones iniciales, finalmente se han quedado fuera. El juego sólo tiene un CD, los coches no se deforman y no está en castellano.

A pesar de estos detalles, tenemos que decir que *V-Rally 2* es, para nosotros, el mejor simulador de rallies que existe hoy por hoy para PlayStation.

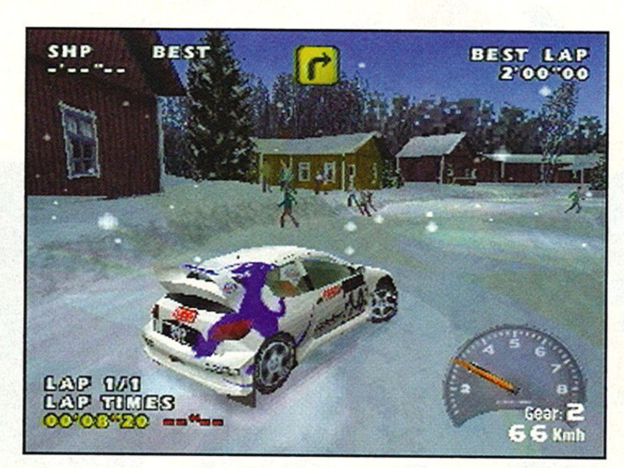
V-Rally 2 incluye una más que notable variedad de modos de juego, lo que unido a su elevado número de vehículos y circuitos, le convierte en el simulador de rally más completo del momento.



Gracias al editor de circuitos, que se maneja con mucha facilidad, podremos generar tantos tramos como queramos y tenerlos almacenados en la Memory Card. En cualquier caso, el juego incluye "de serie" nada menos que 92 circuitos.







Algunas sorpresas con nombres clásicos





A medida que vayamos ganando campeonatos iremos adquiriendo nuevos vehículos, de manera que además de los 18 iniciales (todos ellos reales y actuales) podremos pilotar otros 10 coches más correspondientes a modelos clásicos del rally: Renault 5, Renault 8, el Ford Escort de V-Rally y otras joyas de todos los tiempos. Un garaje realmente completo.



V-RALLY
Velocidad

Compañía: **Infogrames** Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 a 4**
M. Card (1a 15 bloq.) · Dual Shock · Multitap · Volante

Gráficos **9** Sonido **8** Diversión **9**

- Sus muchos modos de juego.
- El editor de circuitos.

- Que no esté traducido.
- Más intensidad en los mano a mano.

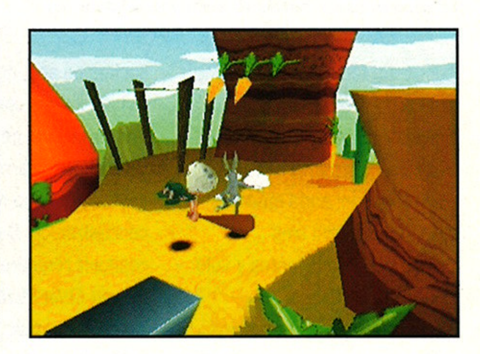
9

Supera a *Colin McRae* en número de coches, pistas y modos de juego. El control de los vehículos es más difícil, pero eso aumenta la emoción. Un simulador magistral.

Bugs Bunny Perdido en el Tiempo

Melodías animadas de ayer y hoy

Con este plataformas podemos disfrutar de las locas aventuras de los más famosos personajes de la Warner al tiempo que demostramos nuestra astucia y habilidad recorriendo diversas épocas históricas y completando curiosas misiones.



Siguiendo la estela de títulos del corte de *Gex Deep Cover Gecko*, Infogrames ha desarrollado un plataformas 3D que basa su potencial en una mezcla de habilidad y aventura que sabe picar al jugador. Lejos de plantearnos un juego basado en saltar sin más, este *Bugs Bunny* quiere obligarnos a pensar y a recorrer hasta la saciedad sus muchos niveles.

EL ARGUMENTO NOS PRESENTA un Bugs Bunny extraviado en el tiempo que debe encontrar el camino al presente recorriendo diversas épocas históricas.

Para acceder a cada época y a los distintos niveles que las componen, precisaremos un número determinado de relojes o de zanahorias de oro, que a su vez iremos recogiendo dentro de los niveles. De este modo, tendremos que saltar de época en época y de nivel en nivel en función del número de objetos que hayamos acumulado.

Es más, a medida que juguemos iremos ganando nuevas habilidades que pueden abrir nuevos caminos en niveles que ya hemos recorrido con anterioridad.

Por lo general, para obtener los relojes hemos de completar distintas tareas. Puede ser encontrar un número determinado de objetos, acabar con un enemigo final o cosas más originales como demostrar nuestra velocidad en una carrera, resolver puzzles o desafiar laberintos plagados de interruptores y puertas secretas.



Al enfrentarnos a un enemigo final debemos adivinar cuál es el mejor sistema para poder acabar con él.

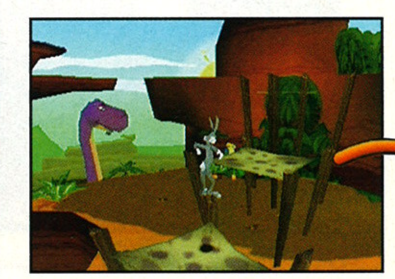


Dentro de cada época histórica hay distintos niveles, pero si no tenemos un número concreto de objetos no podremos entrar en ellos.

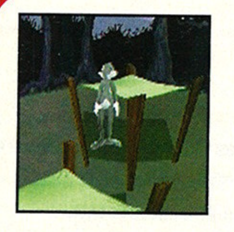






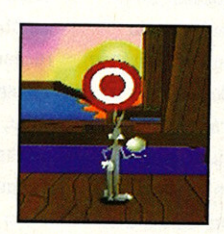


Un conejo cargado de sorpresas



Bugs Bunny es uno de los personajes con más cantidad de animaciones que hemos visto últimamente. Lejos de conformarse con saltar, pegar patadas o empujar objetos, también puede acarrear cajas, lanzar items, avanzar bajo tierra, andar de puntillas, colarse en madrigueras, o escalar. A todo esto hay que sumarle habilidades especiales que va ganando durante el juego, como el supersalto o la capacidad para oír música.

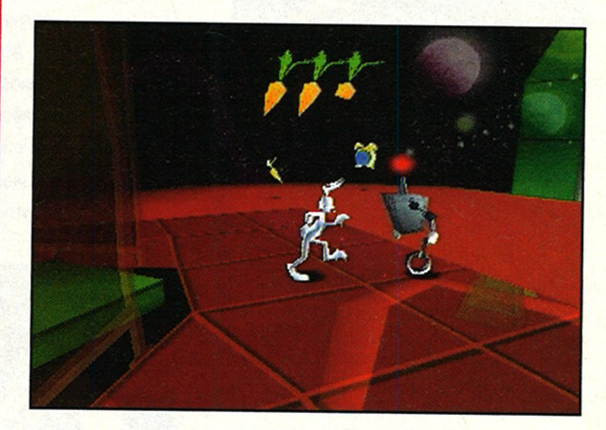







El juego muestra todos los textos en pantalla traducidos y, lo que es mejor, todas las voces dobladas. No son las mismas de la serie de dibujos, pero se parecen bastante.



Esta variedad consigue que el juego enganche y no se haga monótono en ningún momento.

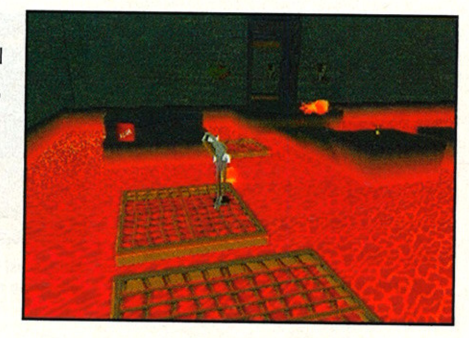
Además, no existe un número de vidas fijo y podemos continuar indefinidamente, evitando así que algunas zonas realmente complicadas se hagan desesperantes.

FIEL REFLEJO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS, *Bugs Bunny Perdido en el Tiempo* recrea a la perfección el look característico de la Warner, aunque adaptado a las 3D. Los personajes son poligonales, y los escenarios amplios mapeados que nos permitirán movernos libremente. La ausencia de texturas y la escasa línea de horizonte (los objetos no se dibujan en pantalla hasta que no estamos casi encima), restan espectacularidad gráfica. Sin embargo, el principal problema es la cámara que sigue la acción, ya que aunque siempre busca colocarse tras el personaje, es demasiado lenta y a veces dificulta el control. Eso sí, la podemos girar a nuestro antojo y después de un rato es fácil acostumbrarse.

Para terminar, hay que decir que el juego está traducido y doblado al castellano y que resulta largo y variado. Una buena oferta para los que busquen plataformas divertidos, aunque por sus deficiencias técnicas no llega a la altura de *Gex Deep Cover Gecko*.



A lo largo de toda la aventura encontraremos numerosas animaciones que nos recordarán momentos estelas de algunos de los mejores episodios de los dibujos originales. Eso sí, con gráficos poligonales.





Desde este vacío, se salta a las distintas épocas, siempre que tengamos los relojes necesarios.

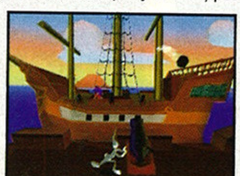


Gracias a una vista subjetiva podemos mirar a nuestro alrededor buscando objetos o caminos.



En la variedad esta el gusto

Esquiar, darle vueltas a carteles en una carrera con Lucas, disparar cañonazos, resolver puzzles... uno de los puntos fuertes de este plataformas es la gran variedad de situaciones a las que nos enfrenta, por lo que se convierte en un juego que sabe atrapar y divertir, pese a algunas deficiencias técnicas.




STREET FIGHTER COLLECTION 2

Los orígenes de un mito

En su día, *SF2 Turbo Hyper Fighting* incorporó una serie de ataques especiales para todos los luchadores.

La versión *SF2: Champion Edition* permite escoger a los cuatro jefes finales del juego.



Street Fighter 2 fue el primer beat´em up de tipo versus (uno contra uno) que alcanzó unos niveles de calidad suficientes como para atraer a todos los jugones de todo el mundo.

Ahora, después de unos cuantos años, Capcom ha reunido en un mismo CD las tres versiones oficiales de este clásico de la lucha: *SF2, SF2 Champion Edition* y *SF2 Turbo Hyper Fighting*. El primero, es el Street Fighter 2 original, mientras que los otros dos incorporan, respectivamente, la posibilidad de escoger a los jefes finales (Balrog, Vega, Sagat y M. Bison) y algunos movimientos nuevos para cada personaje.

Por desgracia, lo único que separa a estos tres juegos de ser conversiones perfectas de sus respectivas máquinas recreativas es el tiempo de carga entre combate y combate, que llega a ser verdaderamente desesperante.

Por lo demás, no deja de ser una oferta superjugable y muy recomendable para los nostálgicos que quieran poseer un pedacito muy importante de la historia de la lucha. Pero si, por el contrario, buscáis un juego de lucha 2D plagado de opciones, modos de juego y personajes, *Street Fighter Alpha 3* es el rey indiscutible.





LEGEND

Un beat´em up al estilo medieval

Legend está ambientado en la época medieval, presenta tres personajes seleccionables (cada uno con distintos ataques) y, como en todos los beat´em ups de este tipo, nuestra obligación es avanzar por el escenario eliminando a todos los enemigos que se interpongan en nuestro camino. A a pesar de esta simpleza, el juego cuenta con algunos aspectos interesantes, como la posibilidad de coger o comprar armas de duración limitada (lanzas, hachas, espadas...) o fases de bonificación al final de cada nivel.

En el capítulo de los contras, *Legend* peca de contar con un repertorio de ataques muy reducido, así como una animación demasiado irregular. Lo mismo sucede con los enemigos, pobremente animados y repetitivos hasta la saciedad.

Es innegable que resulta entretenido, sobre todo jugando a dobles y, por ser uno de los pocos representantes del beat'em up, debe ser tenido en cuenta. Pero dentro del género a nosotros nos gusta más *Fighting Force*.





Aunque así visto resulta muy espectacular, la animación no está del todo conseguida.



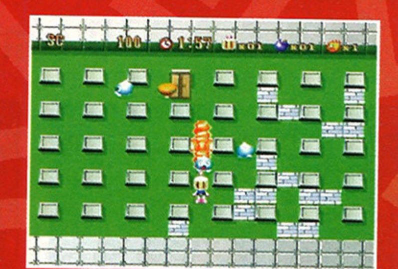
BOMBERMAN

Clásico entre los clásicos

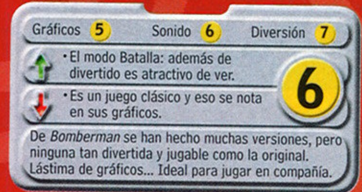
Sumándose a la tendencia de reeditar juegos clásicos, Hudson nos propone jugar con el *Bomberman* auténtico, ese tan feote y tan divertido.

Este título se caracteriza por ofrecernos el juego de siempre en dos modalidades distintas. Por un lado tenemos el clásico Modo Historia que podremos jugar con dos tipos de gráficos (Modern o Retro) sin que el desarrollo varíe de uno a otro. Ya sabéis, hay que limpiar la pantalla de monstruos. Gráficamente es, en cualquier caso, bastante "antiguo".

El tema gráfico gana enteros en el modo más divertido, el Batalla. Aquí, hasta cinco jugadores tendrán que demostrar quien es el más hábil acorralando con sus bombas a los rivales. Una gozada cuando se cuenta con amigos suficientes para enchufarlos a un Multitap.




BOMBERMAN
Acción
Compañía: **Hudson** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 5**
Memory Card (1 bloque) Multitap


Gráficos 5 Sonido 6 Diversión 7
• El modo Batalla: además de divertido es atractivo de ver.
• Es un juego clásico y eso se nota en sus gráficos.
6
De *Bomberman* se han hecho muchas versiones, pero ninguna tan divertida y jugable como la original. Lástima de gráficos... Ideal para jugar en compañía.

ANNA KOURTNIKOVA´S SMASH COURT

La sencillez del tenis

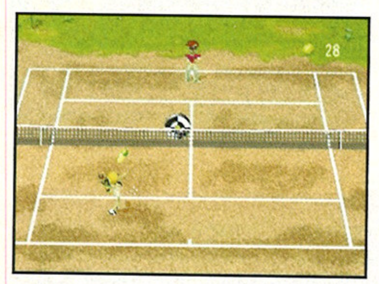
Cuando se trata de simuladores deportivos, Namco apuesta por la sencillez. Buena prueba de ello es la serie *Smash Court* que desde tiempos de las 16 bits viene amenizando nuestras tardes tenísticas.

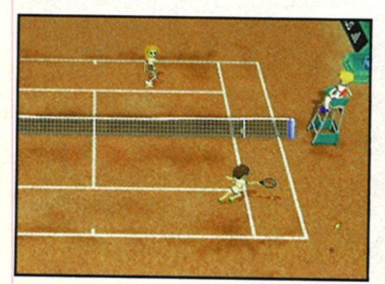
La premisa del juego es simpatía y jugabilidad. El toque simpático se lo pone el diseño de los personajes, en plan dibujo animado, y algunas de las pistas que igual nos emplazan en medio de una calle atestada de tráfico que en un templo budista. No os asustéis, que a la hora de jugar ni los personajes ni los estrambóticos escenarios distraen de lo verdaderamente importante: jugar al tenis. De hecho, además de jugar estos torneos "callejeros" podemos probar suerte en el Gran Slam jugando, como es de ley, el campos de hierba, tierra o cemento.

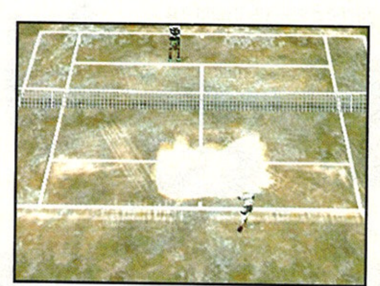
En lo que respecta a la jugabilidad todo se resume en poder hacer todo tipo de jugadas sin necesitar doscientos botones y sin realizar imposibles combinaciones. Eso sí, eso no significa que sea un juego fácil, ya que el nivel de los rivales es los suficientemente alto como para atacarnos los nervios en las primeras partidas y dominar la pelota (especialmente en los saques) requiere su práctica. Tras ser vapuleados en un par de partidas, pronto empieza a picar y hacerse adictivo.

Para añadirle alicientes a la cosa, Namco ha incluido un modo de juego para dos o más jugadores que consisten en devolver la bola antes de que se acabe un tiempo límite y estalle. Además, hay diversos tipos de campeonato, la posibilidad de escalar puestos en le ranking mundial y alguna que otra sorpresa (personajes ocultos incluidos) que se nos irán desvelando al ganar partidos.

En definitiva, un simpático simulador de tenis que sabe dejarse jugar, que no es sencillo aunque lo parece, y que se convierte en una buena alternativa a *All Star Tennis*, aunque no llega a superarle.


Con un profesor podemos ensayar cualquier tipo de golpe que se nos resista.




En este modo de juego dos o más más jugadores tienen que intentar devolver la pelota antes de que estalle en sus narices.


La simpatía de algunas de las pistas, no evita que sea un juego cargado de posibilidades y que puede considerarse un buen simulador.

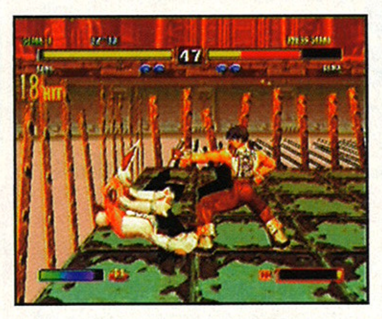

ANNA KOURTNIKOVA´S SMASH COURT
Deportivo
Compañía: **Namco** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 4**
Mem. Card (1-12 bloq.) Multi Tap Dual Shock

Gráficos 6 Sonido 5 Diversión 7
• Es muy sencillo de manejar.
• Tiene muchos modos de juego.
• Que no haya más tenistas y que sólo sea real la Kournitkova.
7
All Star Tennis es el mejor simulador de tenis que puedes encontrar, pero tampoco es el juego definitivo. *Smash Court* le sigue muy de cerca.

BLOODY ROAR 2

O cómo pelear a lo "bestia"



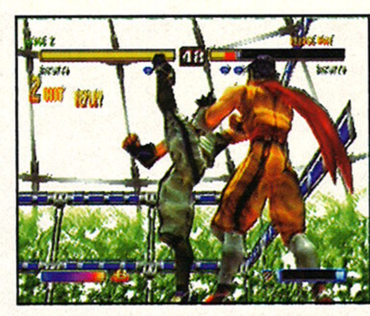


La saturación de juegos de lucha que presenta el mercado obliga a las compañías a introducir una serie de innovaciones que diferencien sus títulos de la competencia. En su día, Hudson se sacó de la manga el primer *Bloody Roar*, título que presentaba como principal aliciente la posibilidad de transformar a los luchadores en poderosos animales de apariencia casi humana. Ahora, año y medio más tarde, su secuela vuelve a repetir el mismo planteamiento, presentando este innegable atractivo y alguna que otra novedad a tener en cuenta.

Los que hayáis jugado a la primera parte encontraréis un plantel de luchadores ligeramente renovado, con cinco personajes nuevos (camaleón, insecto, leopardo, gato y murciélago) y unos cuantos viejos conocidos. En total son 11 los personajes seleccionables, cifra un tanto escasa para los tiempos que corren. Si pasáis por alto esta carencia de luchadores, os podemos asegurar que en *Bloody Roar 2* encontraréis un juego de lucha ágil, dinámico, muy divertido y sencillo de controlar. Además, el sistema de control se ha simplificado ligeramente, siendo las principales novedades la desaparición del botón Rave (para aumentar la velocidad en los Combos) y la inclusión de los Beast Drive, unos golpes especiales de demoledoras consecuencias.

En cuanto a los modos de juego, el único que se aleja de lo que habitualmente ofrecen los beat´em ups es el modo Historia, en el que podremos conocer más a fondo los motivos por los que cada personaje pelea.

Técnicamente, *Bloody Roar 2* es uno de los juegos de lucha más fluidos rápidos y bellos que se pueden encontrar en PlayStation, y cuenta con unos efectos de luz tan sorprendentes como espectaculares. En conjunto es un gran juego, que sólo falla en lo que a luchadores se refiere. Una lástima.



La repetición de los combates buscará siempre la perspectiva más interesante, ofreciéndonos algunas tomas realmente impresionantes.









Cuando nuestro personaje inicie su transformación, unos espectaculares efectos de luz inundarán la pantalla.



La principal novedad de *BR2* es el ataque Beast Drive, un golpe especial con el que mermaremos considerablemente la energía del oponente. Todos estos golpes son muy impresionantes.



HUGO

Para la más tierna infancia

Si tenéis un hermano pequeño, pero muy pequeño, *Hugo* es el juego que podéis regalarle. Y es que, manejar a este simpático troll es lo más simple y sencillo, tanto que puede hacerse desesperante para cualquier jugador un poquito avispado. Fijaos si tiene que ser simple que se popularizó como un concurso de TV en el que se jugaba desde casa con las teclas del teléfono... Los retos son del tipo saltar en el momento adecuado o apretar una dirección en el momento justo. Poco se puede decir de *Hugo*, sólo que está en castellano y que resulta simpático... un rato.







BLAZE & BLADE

Una sorpresa inesperada

B*laze & Blade* es un juego de rol de acción que nos ha sorprendido gratamente. Como ya sabréis, este tipo de juegos dejan a un lado los combates por turnos para presentar unos enfrentamientos con completa libertad de movimientos y numerosas zonas en las que demostrar nuestra habilidad con el salto. De todas formas, los hechizos mágicos, las armas y armaduras siguen siendo tan importantes como en cualquier RPG.

La principal virtud de *Blaze & Blade* reside en que, por primera vez en un título similar, podemos jugar hasta cuatro amigos por medio del Multi Tap, algo mucho más divertido de lo que os podáis imaginar. pero *Blaze & Blade* encierra más sorpresas.

La primera y más llamativa, es la posibilidad de crear a los héroes de la aventura tomando como base a los 17 personajes seleccionables (elfos, arqueros, magos...). Una vez hecha la elección tendremos que definir su carácter y distribuir unos puntos que determinarán, su condición física o sus aptitudes para la magia. Y comenzamos a jugar.



El mapa general os permitirá desplazaros rápidamente entre los distintos pueblos.



Gracias al inventario, podréis tener ordenados todas vuestras armas, armaduras y hechizos.





Gráficamente, *Blaze & Blade* cuenta con un entorno poligonal poco elaborado, incluso en la puesta en escena de los personajes. A su vez, se nota cierta irregularidad en el diseño de los escenarios ya que, algunos resultan pobres, mientras que otros son brillantes. Pero la jugabilidad, que es lo importante, resulta deliciosa. Contemplar como nuestros compañeros pelean mientras que nosotros intentamos resolver un puzzle, resulta cuando menos, atractivo.

Si pasáis por alto su modesto apartado gráfico y tenéis tres amigos y un Multi Tap, podréis encontrar en *Blaze & Blade* un juego muy divertido, al que sólo se le puede reprochar el hecho de no estar traducido.





BLAZE & BLADE
Rol de acción

Compañía: **T&E Sotf** — Precio: **8.990 ptas.**
Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-4**
Mem. Card (1-12 bloq.) — Multi Tap — Dual Shock

Gráficos 5 — Sonido 5 — Diversión 8

- Poder jugar con tres amigos más.
- Poder crear a nuestro personaje.

- Gráficamente está poco cuidado.
- Una vez más, no está traducido.

6

Si pasáis por alto su descuidado apartado gráfico, *Blaze & Blade* os puede proporcionar grandes momentos de diversión si jugáis con 3 amigos más.

HEART OF DARKNESS (PLATINUM)

Un cuento para inteligentes

H*eart of Darkness* nos pone en el pellejo de un avispado e imaginativo chaval que sólo tiene miedo a una cosa: la oscuridad. Sin embargo no duda en lanzarse al corazón de las tinieblas para rescatar a su perro y enfrentarse a cuantas sombras y seres de la noche le salgan al paso.

La historia es casi como un cuento y sus coloristas gráficos y sus impecables escenas cinemáticas (totalmente dobladas al castellano) refuerzan la impresión.

Es un plataformas 2D que goza de preciosos gráficos basados en sprites y que presenta personajes animados excepcionalmente.

La fórmula de juego es muy parecida a la de la serie de *Abe*, es decir habilidad e inteligencia a partes iguales. Sin embargo, *Heart of Darkness* muestra un planteamiento mucho más sencillo que los de *Abe* al proponer puzzles más fáciles e inmediatos (suelen tener solución en la misma pantalla) y retos de habilidad menos retorcidos. Habrá que ajustar en los saltos, idear el mejor medio de esquivar a un enemigo e incluso disparar con acierto a las sombras del mal, pero todo de una manera más relajada y sencilla.

Claro que al ser más sencillo, también es más lineal, lo que le convierte en el juego ideal para aquellos a los que la idea de la serie *Abe* les sedujo, pero la encontraron demasiada complicada.

No es de los Platinum más baratos, pero dentro de su género es una de las ofertas más destacadas e interesantes.



El juego, que tiene dos CDs, está amenizado por numerosas escenas cinemáticas que están dobladas al castellano.





HEART OF DARKNESS
Plataformas

Compañía: **Infogrames** — Precio: **4.990 ptas.**
Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque)

Gráficos 8 — Sonido 9 — Diversión 8

- Muy bonito de ver y fácil de jugar.
- Que esté en castellano.

- Al no ser demasiado difícil puede hacerse corto.

8

Heart of Darkness no supera a otro Platinum de semejante temática e inferior precio como es *Abe's Oddysee*, pero resulta más accesible de jugar.

Los lugares más simpáticos y coloristas, los personajes más entrañables y carismáticos, las situaciones más locas y curiosas... Todos estos elementos caracterizan a los juegos de plataformas. Un género que pone a prueba nuestros reflejos, nuestra habilidad y nuestros nervios llevando al límite los saltos imposibles...

De siempre, este ha sido uno de los géneros emblema de los videojuegos, pero en esta comparativa sólo vamos a analizar los más innovadores, es decir, los plataformas 3D. Ahora, además de calcular la distancia, tendréis que tener mucho ojo con la dirección...

Plataformas

Pon a prueba tus reflejos

Plataformas

APE ESCAPE

Uno de los más originales, largos y divertidos

Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: MB

Con *Ape Escape*, Sony ha querido dar otra vuelta de tuerca al género de las plataformas para presentarnos un título tan original e innovador como divertido.

Gran parte de su atractivo se centra en que su mecánica no se basa única y exclusivamente en las plataformas, puesto que la acción también juega un papel importante.

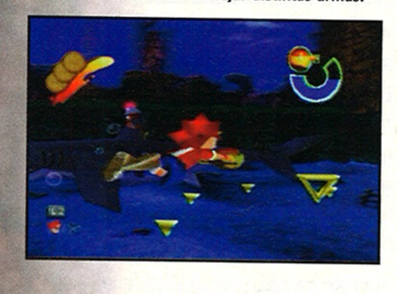
Ape Escape nos propone recorrer 25 gigantescos niveles 3D en busca de unos cuantos monos que pretenden alterar el curso de la historia. Para capturarlos contaremos con la inestimable ayuda de una serie de objetos, como un cazamariposas o un coche teledirigido, que iremos consiguiendo a medida que avancemos.

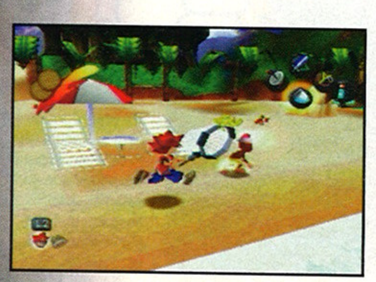
Cabe destacar que *Ape Escape* cuenta con un extraordinario sistema de control que exige disponer de un mando analógico, ya que para controlar al protagonista es necesario coordinar nuestras acciones utilizando los dos sticks analógicos (uno para mover al protagonista y el otro para dirigir sus ataques y acciones). Aunque al principio puede resultaros complicado, tras unas cuantas horas de juego llegaréis a la conclusión de que es uno de los mejores sistemas de control que se pueden encontrar.

A pesar de que el objetivo es siempre capturar monos posible, el ritmo del juego nunca cae en la monotonía, ya que la dificultad aumenta progresivamente y a menudo aparecen elementos nuevos, como jefes finales o subjuegos ocultos. *Ape Escape* es, en resumen, un título muy original, divertido y largo que os enganchará durante mucho tiempo.



Las plataformas con el principal condimento de este título, pero también tiene su importancia la habilidad a la hora de manejar distintas armas.





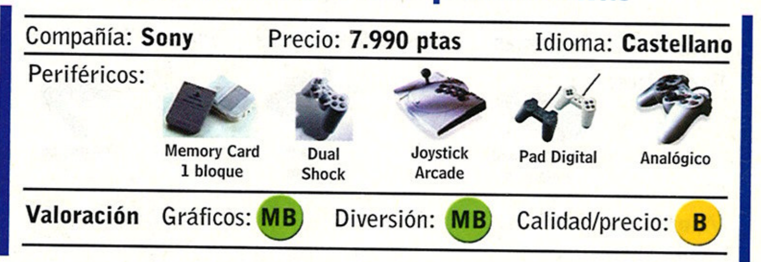


BICHOS

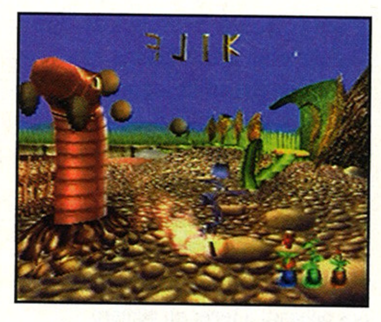
Una aventura con plataformas

Compañía: **Sony** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B





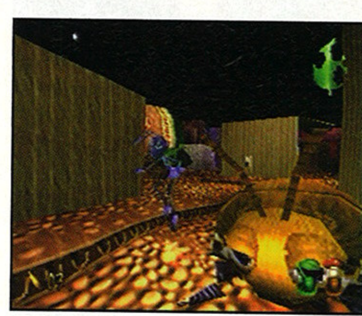
Basado en la película de Pixar y Disney, *Bichos* es uno de esos juegos que por estética y estilo se engloban en la plataformas, pero que a la hora de jugar casi se acerca más a las aventuras.

En este simpático arcade 3D tenemos que manejar a Flik, la hormiga protagonista de la historia, y ayudarla a acabar con la amenaza que suponen Hopper y sus saltamontes.

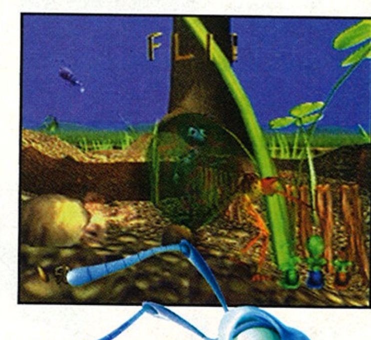
El juego resulta muy variado y nos ofrece muy diversas alternativas en cada fase. Habrá niveles en los que planearemos en un diente de león, volaremos manejando a Atta (una hormiga alada) o desentrañaremos los laberintos de la ciudad de los insectos. Aunque en ocasiones será imprescindible un buen control sobre el salto, la mayoría de las veces nuestra tarea será más de investigación que de plataformas.

La faceta aventurera del juego nos obligará a estar pendientes de numerosos items que ampliarán las habilidades de nuestro héroe y que terminan haciéndose imprescindibles para avanzar.

La estética del juego sigue fielmente las premisas de película, incluso se han doblado las voces y son las mismas que escuchamos en el film. Gráficamente es muy atractivo y colorista y su sistema de juego puede enganchar por igual a los más pequeños y a los más consumados jugadores. Una atractiva compra que no decepcionará a nadie.



El mayor atractivo del juego es su gran parecido con la película, aunque pronto descubrimos que también es una interesante aventura.





BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO

Como los dibujos, pero en 3D

Compañía: **Infogrames** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: B

Bugs Bunny protagoniza uno de esos plataformas que tienen la virtud de combinar aventura y habilidad en un desarrollo largo y dinámico que sabe atrapar al jugador.

El argumento nos llevará a viajar a muy variadas fases dentro de diversas épocas históricas. El planteamiento, que nos obligará a tener un número determinado de items para ir abriendo niveles, hace que tengamos que recorrer varias veces la misma fase, pero enfrentándonos a nuevos retos.

Es cierto que estéticamente muestra ciertas deficiencias como una pobre generación de escenarios y una cámara lenta de reflejos: siempre llega tarde y entorpece la jugabilidad hasta que te acostumbras. Sin embargo, su variado argumento, que nos obliga a realizar las más variopintas tareas, sabe subsanar en parte los defectos gráficos. Además, aunque muestra momentos dificilillos, nunca te atascas de manera irremediable y te deja jugar con soltura para que descubras todas sus sorpresas ocultas.

Si tenemos en cuenta que tiene las voces y los textos en castellano, que se trata de un juego simpático y lleno de sentido del humor y que es variado, tenemos un plataformas que divertirá a todos los públicos. Eso sí, muestra un planteamiento similar al de *Gex Deep Cover Gecko*, pero no llega a superarle.



El juego muestra un look muy parecido al de la serie de dibujos, aunque en tres dimensiones.



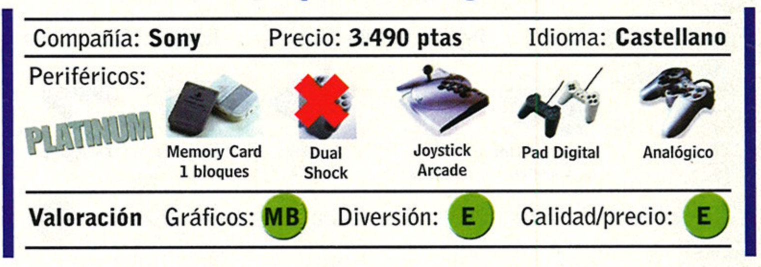


CRASH BANDICOOT 2

Un esperado regreso

Compañía: **Sony** Precio: **3.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: E

La primera aventura de Crash Bandicoot fue uno de los primeros plataformas 3D realmente jugables, espectaculares y divertidos para PlayStation. La segunda parte confirmó estas virtudes y además aportó nuevos alicientes.

Como todos los juegos de la serie, *Crash 2* combina los niveles de perspectiva frontal, es decir, en los que andamos de izquierda a derecha, con los niveles en que Crash corre hacia el frente o el fondo de la pantalla. En cualquier caso, el objetivo de Crash es llegar al final de la fase pisando la cabeza de cuantos enemigos se pongan en su camino. Si por medio recoge algún que otro ítem, mejor que mejor.

Sin embargo, esta aparente simpleza pronto empieza a complicarse con la incorporación de curiosos elementos. La variedad de los niveles nos enfrentará a pruebas donde la habilidad con el salto es fundamental y otros donde lo importante es tener reflejos para, por ejemplo, escapar de la persecución de un hambriento oso polar. También pilotaremos un cohete, cabalgaremos en un osezno y nos deslizaremos sobre el agua con un patín autopropulsado. Encontraremos numerosos secretos y fases de bonus escondidas que alargan la vida a un juego, por otro lado no demasiado difícil.

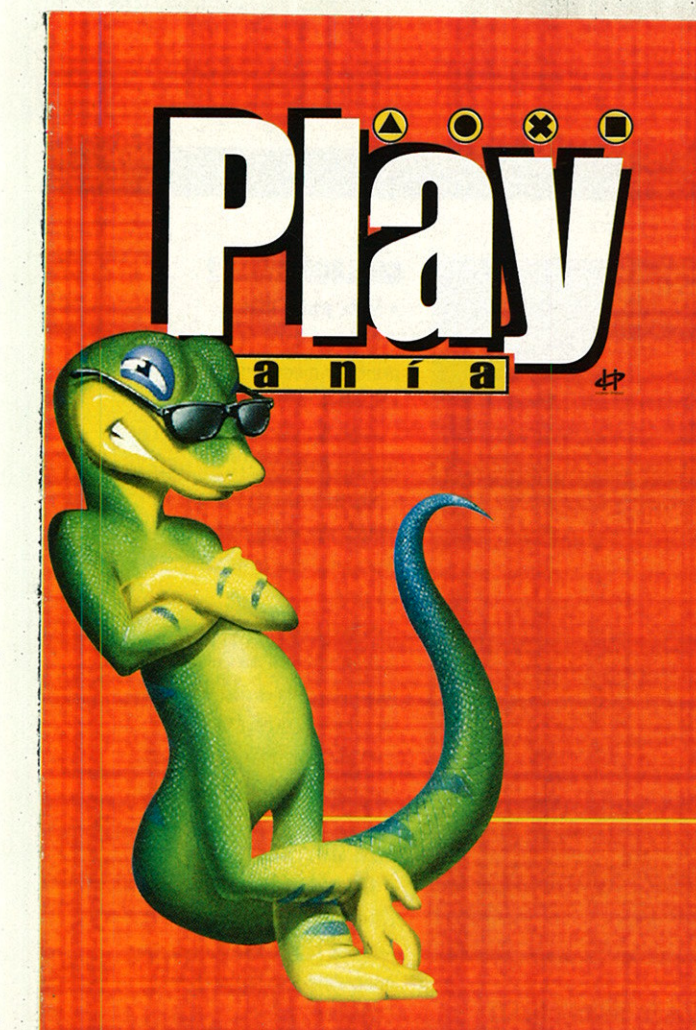
Es un plataformas clásico, muy divertido y atractivo. Además, ofrece un excelente apartado gráfico, una divertida banda sonora y golpes de humor impagables. Sumadle el precio y os encontraréis con una compra obligada para todo seguidor del género.







No supera a *Crash 3* pero su precio le hace especialmente recomendable para aquellos que busquen un gran plataformas a un gran precio.



Guías & Trucos







Eliminator

Introduce estos trucos como nombre del piloto en la pantalla correspondiente

• **Nivel Secreto:** WAKYLEVL. Nota: Si activas este truco, todos los demás trucos se desactivarán inmediatamente.

• **Invulnerabilidad:** CLEVALAD. Absolutamente nada puede dañarte mientras este truco esté activo.

• **Armas Principales al Máximo:** GUNCRAZY. Todas las armas principales conectadas, y a máxima potencia.

• **Armas Secundarias al Máximo:** MAXMEOUT. Todas las armas secundarias conectadas, y con un límite de munición de 99.

• **Conducir un Cádillac:** NEWWEELS. Cuando utilices este truco, vete a la pantalla de selección de vehículos para escoger el cádillac.







AKUJI THE HEARTLESS

• **Para acceder al menú de trucos:**
Pausa el juego, pulsa L2 ó R2 y presiona:
←, ↑, ↑, ▲, →, ■, ←, ▲, ↑, ↓, →, →.

• **Infinitos Hechizos Espirituales:**
Una vez hayas adquirido un hechizo espiritual pausa el juego, pulsa L2 o R2 y presiona:
←, ▲, ←, ←, ●, ←, ▲, →, ●, ↑, ↑, ↓.
Para que te funcione con todos los hechizos, debes repetir este truco cada vez que encuentres un hechizo espiritual nuevo.

• **Invencibilidad**
Pausa el juego, pulsa L2 ó R2 y presiona:
→, →, ←, ▲, ✖, ↑, ●, ←.

ASTERIX

• **Selección de nivel:**
En la pantalla de elección de idioma presiona: ▲ y, sin soltarlo pulsa repetidamente esta combinación:
↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑
hasta que en la pantalla aparezcan las palabras "Cheat Menú Accept".
Comienza una partida, y después de la intro verás un menú en el que podrás seleccionar nivel.

B-MOVIE

• **Selección de nivel:**
En la pantalla "GT/King Of The Jungle" (en la que pone Press Start) pulsa esta combinación lo más rápido que puedas:
L1, R1, L2, R2, ▲, ✖, ●, ■, ■, ●, ✖, ▲.
Después debes presionar START para que aparezca el nuevo menú.



Grand Theft Auto: London

• **Trucos varios:**
Si introduces el siguiente código como nombre del jugador obtendrás un montón de ventajas extra, tales como tener abiertos todos los niveles y salir de la cárcel gratis en cuanto te detienen. La palabra mágica es: GETCARTER

COLIN MCRAE RALLY

Introduce cualquiera de estos códigos como si fueran tu nombre en la pantalla correspondiente:

• **Peasouper:** Niebla en todos los escenarios

• **Buttonbash:** Aceleramos machacando los botones. Ya sabéis, como en los juegos de Olimpiadas.

• **Heliumnick:** Cambia la voz del copiloto.

• **Directorcut:** Permite "jugar" con las repeticiones.

• **Kitcar:** Activa la función Super Turbo. Pulsa Select cuando la barra verde esté llena.

• **Moreoomph:** Los motores tendrán el doble de potencia.

• **Forklift:** Dirección en las cuatro ruedas

• **Blancmange:** Si comenzamos a jugar en el modo rally o en el trial mode y nuestro coche será gelatinoso.

• **Nightrider:** Podremos conducir siempre de noche y algunos circuitos cerrados estarán abiertos.
Si volcamos, las luces se apagarán y un rayo nos devolverá a la pista.

COOLBOARDERS 2

• **Siete pistas más:**
En la pantalla del menú principal mueve el cursor sobre las opciones:
FREE STLYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, BIG AIR y FREE STYLE. Presta atención, porque es necesario que lo hagas justo en este.
Ahora debes pulsar L1 + L2 y, mantenerlos apretados mientras pulsas diez veces ✖. Ya puedes correr: toda esta combinación debes realizarla en menos de cuatro segundos.

FIFA 99

• **Cambios ilimitados:**
Este truco nos permitirá realizar tantos cambios como queramos a lo largo de los partidos.
Para activar el truco entra en la pantalla 'Editar Equipo' y presiona:
L1, L2, R2, R1, ●, X, ■, ▲, START, SELECT.

• **Encontrar una estrella.**
Si buscas a Ronaldo, lo encontrarás en Inter de Milán o en la Selección Nacional Brasileña bajo el nombre de A.Calcio.

HEART OF DARKNESS

• **Selección de nivel:**
Con este truco podrás acceder a cualquiera de las 8 fases del juego y a cada uno de sus respectivos niveles.
Para ponerlo en marcha lo primero que tienes que hacer es apagar la consola si es que la tienes encendida. Después, sitúa el mando en el puerto para el segundo jugador. Ahora tienes que presionar los cuatro botones superiores (L1, L2, R1 y R2) y encender la consola (con el juego dentro, claro). Espera a que aparezca la pantalla del menú principal, sin soltar los botones. Cuando esté la pantalla de título suelta los cuatro botones y cambia el mando de puerto, ponlo en el

Monsterseed

• Ver la secuencia final.
Colócate en la pantalla del título, y pulsa L2, R1, L1 ● R2, L2 ● R1, L1 ● R2, R2.




puerto 1. Entra en la pantalla de opciones y en "Load Game" para ya desde allí poder elegir el nivel en el que quieres empezar a jugar. Es más fácil de lo que parece.

KENSEI

• Todos los personajes:
Para hacerte con todos los personajes del juego tienes que terminar el juego en el modo Normal con un determinado personaje:
Yugo: Akira, Yuli: Quitao, Douglas: Cindy, Allen: Steve, Ann: Arthur, Heinz: Kornelia, Hyoma: Sessue, David: Mark, Saya: Genya, Yugo (por segunda vez): Zhou, Akira: Kaiya.







• Elección de nivel:
En la pantalla de selección de nivel pulsa esta combinación:
▲ y, sin soltarlo, pulsa ←, ↓, ↑, →, ←
De esta manera podrás seleccionar cualquier nivel del juego con sólo presionar ↑ o ↓.

• Nuevos gestos de victoria:
Cada personaje festeja con una postura especial su victoria, pero si pulsas L1 o R1 podrás hacer que cambie de celebración.

KNOCKOUT KINGS´99

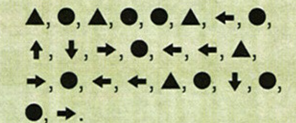
• Luchar como una fiera:
Tienes que presionar en el menú principal la siguiente combinación:
← + ■, ← + ▲, ← + ●, ← + ✖.
Oirás un sonido que te confirmará que los has hecho bien, lo que que no es nada sencillo.

• Modo cabezón:
Si quieres que la cabeza de tus boxeadores no quepa en pantalla, presiona en el menú principal:
→ + ●, → + ▲, → + ■, → + ✖.
Oirás un sonido de confirmación, si has sido rápido.

• Más energía:
Dentro del modo "Career", mantén pulsado L1+L2+R1+R2 mientras te encuentres golpeando los sacos entre combate y combate.
De este modo recargarás entre 2 y 8 puntos dependiendo del tiempo que hayas mantenido presionados los botones.

Medievil

• Menú de trucos:
Este código otorga bastantes más ventajas que algunos otros que ya os hemos apuntado en alguna otra ocasión.
Para activarlo, debéis presionar L2 y luego pulsar:
▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ←, ●, ↑, ↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←, ▲, ●, ↓, ●, ●, →.



NBA LIVE´99

• Los mejores equipos:
Ve a Exhibición y selecciona "Equipo Personal". Ahora introduce la siguiente lista de nombres de equipo y localizaciones para que aparezcan los nuevos equipos.
Nota: Para escribir letras minúsculas es necesario presionar previamente el botón superior R2.

Ciudad	Nombre
Hitmen	Coders
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Earplugs

• Pase fantasma:
Para jugar bien al baloncesto es imprescindible saber fintar a los rivales o, lo que es lo mismo, saber engañar a la defensa.
Con esta combinación de teclas conseguirás que tu defensor piense que vas a pasar el balón, pero tú no llegarás a soltarlo, lo que te puede dejar un hueco en la pista para machacar el aro.
Prueba a pulsar L2 + ✖.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

• Selección de nivel:
No pongas ninguna tarjeta de memoria en la consola y espera a que aparezcan la palabras "Checking Memory Card". Cuando esto ocurra presiona:
L2, L2, L2, R2, R2, R2.
Si lo haces correctamente (es fácil) aparecerá el mensaje "Dels Level Cheat On".
Al empezar una partida nueva accederás al menú de selección donde podrás optar por jugar en el nivel en que prefieras.

• Invencibilidad:
Pausa el juego y presiona:
L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■.
Oirás unas campanas y el ninja se volverá un esqueleto.

NHL Faceoff 99

• Jugador perfecto
Para crear un jugador que tenga en todo una media de 99, vete a CREATE PLAYER. Introduce tu nombre, altura, etc. Cuando tengas que introducir sus atributos, pon 99 en todo salvo en Endurance, Agression, Checking y Fighting. Los puntos que te sobren distribúyelos entre estos cuatro atributos, y vete a Sign Free Agent. Verás que el jugador que has creado tiene una media de 99.

• Goles fáciles
Para golear fácilmente a tu rival (cuando juegas contra la consola) coloca a uno de tus jugadores con la pastilla delante de la portería contraria. Pausa el juego pulsando START, pasa a controlar al otro equipo, y cámbiale el portero. Tras eso, vuelve a tomar el control de tu equipo y reanuda el juego. Durante unos instantes la portería estará vacía, pudiendo marcar sin problemas.





Rollcage

• Como descubrir todos los secretos:
Con sólo introducir como password MAXCHEAT abrirás todas las opciones ocultas del juego: modo espejo, los circuitos de bonus y un corredor extra...







• Todos los items:
Tras activar la invencibilidad repite nuevamente el mismo código y serás invulnerable, tendrás todos los items y volverás a tu forma normal un ninja.

• Todas las armas:
Repite esta secuencia todas las veces que quieras hasta obtener todas las armas disponibles del juego. Pausa la partida y pulsa este código:
R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2.

• Disminuir la energía de los enemigos:
Pausa durante un combate y pulsa:
L2, L2, L2, R2, R2, R2, ▲ (seis veces).

• Vencer fácilmente:
Con este truco te resultará sencillísimo acabar con los enemigos finales. Pausa el juego cuando estés en pleno combate y presiona:
L2, L2, L2, SELECT, SELECT, SELECT, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.
Al volver a la partida te bastará con dar un golpecito a tu enemigo para acabar con él.

R-TYPE DELTA

La lista de trucos que a continuación te ofrecemos, se introducen con el juego en pausa y manteniendo pulsado el botón L2. Funcionan con todas las naves, pero es necesario tener previamente una cápsula de poder.

• 100% de fuego:
Introduce esta secuencia:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ▲.

• Power-Up Rojos:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ■.

• Power-Up Azules:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ✖.

• Power-Up Amarillos:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ●.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

• Nuevos monstruos.
Si quieres poder jugar utilizando otro monstruo, diferente de los tres iniciales, vete a la pantalla Passwords e introduce cualquiera de los siguientes, según el monstruo que quieras:
Lizzie: S4VRS.
George:SM14N.
Ralph: LVPVS.
Myukus: NOT3T.
Alien: B1G4L.

RED ALERT.

• Códigos de nivel:

• Soviet
PJJXGEZ5I
XNLGQBDF6
9BX42ARQU
9BFVG961I
XNLG9G613
PJ16MFLCR
PJJX0E0NF
9BFD8BDX3
9BX4MAS8R
9BDFRS4IE
9BFFV02IS2
PJ1OF2X3Q
PJ1668X3B
PJJXK7CEZ

• Aliados
HFZNBSTWE
T3T2J0662
17DUXOLHQ
17VLBN0SE
HFHWHTF3N
9BFDQQSDB
17V333P7OZ
17DUHOMZN
17DUHHX8A
17VLVGCJY
HFHEAGRUM
HFHW1MRU7
XN3PGM65V

• Códigos varios:
Todos los trucos que ahora te proponemos se activan en el menú de construcción de la izquierda.
Una vez en él, sitúa el cursor sobre los distintos símbolos y utiliza ● para validarlo (de tal manera que sólo pulses ● cuando veas el nombre del símbolo, y sólo muevas el cursor cuando, después de validarlo, vuelvas a ver el nombre del símbolo). Sigue las secuencias que te damos a continuación. Procura no posicionarte sobre ningún soldado al ejecutar los trucos.

• Para ver todo el mapa:
■, ●, ✖, ■ .

• Completar la misión sin alcanzar los objetivos:
✖, ■ , ■ , ●, ●.

• Planta nuclear:
●, ✖, ●, ■, ■ .

• Reemplazar el mineral:
✖, ●, ●, ✖.

• Cronómetro:
●, ●, ■ , ■ , ✖

• Parabombas:
■ , ✖, ●, ●, ✖, ▲.

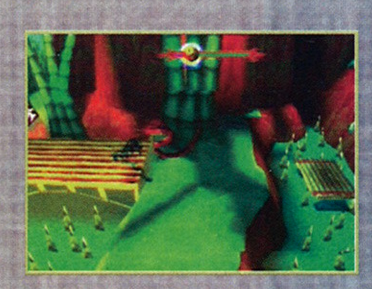
RIDGE RACER TYPE 4

• Todo se mueve:
Este es un truco que sólo funciona en las demos de 'Music Player' de la pantalla de opciones o en las demostraciones de las carreras.
Pulsando s descubrirás el cambio: el movimiento aumenta el realismo.

RUNNING WILD

• Vestuario alternativo:
Este es uno de esos trucos que es que te ayuden a nada, pero que le dan una gracia nueva. En la pantalla de selección de personaje presiona L1 o R1.

T'ai Fu







• Muchos códigos:
Para Activar estos trucos debes realizar primero esta combinación:
Durante el juego normal, sin pausarlo pulsa R2, ▲, R2, ▲, ●, ✖, ■ .
Una vez hecho esto, presiona R2 hasta que te cargues de energía (el personaje junta las manos y comienza a meditar). Ya cargado a tope, introduce inmediatamente el truco que más te convenga. Ten cuidado, ya que la mayoría son sólo temporales.

Vidas infinitas: R2, ▲, R2, ←, →, ✖
Al máximo de vida: R2, ▲, R2, ←, →, ●
Invisibilidad: R2, ▲, R2, ←, →, R1
Chi a tope: R2, ▲, R2, ←, →, ■
Kung Fu: R2, ▲, R2, ←, →, ▲
Invencibilidad: R2, ▲, R2, ←, →,R2
Enemigos en miniatura: R2, ▲, R2, ←, →, ↓
Enemigos gigantes: R2, ▲, R2, ←, →, ↑

TIGER WOODS'99

• Cambiar de comentarista.

Para hacer que las voces de los comentaristas cambien debes presionar la siguiente combinación mientras estás jugando:

↑ o ↓ y pulsa ✖, ■, ▲, ●, L1, L2, R1 o R2.

• Una curiosidad:

A estas alturas hemos visto de todo, pero lo que no podríamos esperar es que un juego tan aparentemente tranquilo como puede ser un simulador de golf tuviera toques tan destructivos.

Si entras en el modo práctica verás que por los alrededores del jugador siempre hay un cochecito de golf. Pues si aciertas a darles tres veces seguidas con la pelotita verás como salta por los aires.

¿A que tú tampoco te lo imaginabas?

TOMB RAIDER II

• Pasar de nivel:

Estos trucos son bastante difíciles de realizar y no salen nunca a la primera, así que ten calma y sitúa a Lara en un lugar plano y fuera de peligros.

Para pasar de nivel tienes que dar un paso a la IZQUIERDA otro a la DERECHA y otro a la IZQUIERDA.

Después uno ATRÁS y otro ADELANTE, gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE. Puede que no te salga a al primera, pero funciona, así que ten paciencia.

• Todas las armas:

Para poder contar desde el principio con todas las armas que quieras tienes que realizar todos estos movimientos.

Da un paso a la IZQUIERDA, luego otro a la DERECHA, y nuevamente a la IZQUIERDA. Después da un paso ATRÁS y otro ADELANTE.

Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia Atrás. Igual que antes, ten paciencia.

• Menuda Explosión:

Para acabar con Lara de la manera más rápida y espectacular posible lo que debes hacer es dar un paso a la IZQUIERDA, otro a la DERECHA y a la IZQUIERDA de nuevo.

Después uno ADELANTE y otro ATRÁS. Gira tres veces sobre ti mismo (sin tener ningún botón pulsado) y presiona ● para rodar mientras estás dando un salto hacia delante.

Harás unos bonitos fuegos artificiales.

WCW/NWO Thunder

• Nuevos ring:

Entra en el menú de opciones, ilumina la palabra 'Randow' y presiona R1, R2, R1, R2, SELECT. Si lo has hecho bien ahora cada vez que presiones SELECT el ring elegido cambiará teniendo acceso también a los ocultos.

• Un pequeña ayuda:

En cualquier momento del juego puedes necesitar ayuda para acabar con tu contrincante y ese será el momento justo para poner a prueba este truco tan sencillo. Con pulsar simplemente SELECT en la mitad de la partida aparecerá otro luchador para ayudarte.

• Todas las imágenes de video:

Para poder ver las escenas finales de todos los luchadores sin necesidad de ganar con cada uno de ellos entra en la pantalla de opciones y pulsa esta combinación:

R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, SELECT. Si el truco ha funcionado verás que aparecen las imágenes. Para saltar al siguiente video presiona IZQ.+✖.

Broken Sword II

Me he quedado atascado en *Broken Sword II*, en el muelle, donde está el perro y el guardián, al no poder pasar la verja. ¿Qué hago?

Moisés Abuin Rial (Vizcaya)

Escóndete en la caja que cerca de la entrada al barco y cuando el guardia dé la tercera vuelta y hable con el otro vigilante, abre la puerta del armario y sube por las escaleras que hay ahí cerca hasta que vuelva.

El vigilante entrará en el armario y tú debes bajar para encerrarle dentro.

Rápidamente coge la fregona y atranca la puerta para que no pueda salir. Después mira por el ojo de buey de la derecha. Entra, comprueba que el profesor está muerto y coge la piedra. Cuando Karzac entre en el camarote clávale la daga en la pierna y huye.

Cool Boarders 3.

Hola, me preguntaba si habría algún truco para *CoolBoarders 3*, como personajes ocultos...

Adrián Villastrigo (León)

Introduce en el modo torneo estos passwords para obtener las ventajas que a continuación te indicamos.

Todas las pistas: WONITALL

Todos los personajes: OPEN_EM

Los personajes cabezones: BIGHEADS

(Después de meter el código pausa el juego).

Me gustaría que pusierais una pequeña guía de cómo hacer figuritas o combinaciones para puntuar más en *CoolBoarders 3*.

Oliver Hernández (Salamanca)

Ahí van las principales.

Spins:

Frontside Spin: L2 (1 punto)

Backside Spin : R2 (1 punto)

Flips:

Frontflip: Arriba + Círculo (400 puntos)

Backflip: Abajo + Círculo (400 puntos)

Misty: Izquierda + Círculo (250 puntos)

Rodeo: Derecha + Círculo (250 puntos)

Grabs:

Tailgrab: Abajo + X (50 puntos)

Stiffy: Arriba + X (250 puntos)

Stalefish: Izquierda + X (75 puntos)

Sad Air: Derecha + X (75 puntos)

Indy: Abajo-Izquierda + X (100 puntos)

Method: Abajo-Derecha+ X (200 puntos)

Japan Air: Arriba-Izquierda + X (150 puntos)

Melacholy: Arriba-Derecha + X (100 puntos)

FS Shifty: Izquierda + Triángulo (204 puntos)

BS Shifty: Derecha + Traingle (204 puntos)

90º Noseslide: Abajo + Triángulo (10 puntos)

180º Noseslide: Arriba + Triángulo (10 puntos).

Combo: puedes hacer combos encadenando las anteriores piruetas, por ejemplo: Spin + Flip + Grab x3

G-Police.

Ante todo felicidades por la revista. He comprado *G-Police* y no soy capaz de pasar al segundo CD. Os agradecería que me dierais algunas contraseñas.

Raúl Blanco (León)

Para tener todas las armas y munición ilimitada entra en la pantalla de selección de armas pulsa:

L1 + L2 + R1 + Círculo + Triangulo + Cuadrado e izquierda.

Para tener escudo ilimitado pulsa en la pantalla del comienzo:

L1 + R2 + Cuadrado y presiona izquierda.

Para acceder al nivel de Bonus introduce como password: PANTALON.

Y para activar todos los secretos del juego introduce: ALSECRET.

Passwords de nivel:

Nivel 2 OLEFGLPI, Nivel 3: WDZWTYQI, Nivel 4: STXGIDEA, Nivel 5: WZKVOFFA, Nivel 6: GRXJTYGA, Nivel 7: IMWGTDXI, Nivel 8: YMPCUZYI, Nivel 9: YWVFHNAJ, Nivel 10: WNLUJSBJ, Nivel 11: UGSIBPNA, Nivel 12: QEJUXFDJ, Nivel 13: UGWHVEQA, Nivel 14: SFMEZGGJ, Nivel 15: SBSSITA, Nivel 16: WDGSFFJJ, Nivel 17: USWIQIYA, Nivel 18: OJFXQEAB, Nivel 19: QSDHARDB, Nivel 20: WRRJJDHB, Nivel 21: ISNEASLB, Nivel 22: YWGTTQCK, Nivel 23: YCNHYJEK, Nivel 24: AUJOMXFK, Nivel 25: CZHXMGVB, Nivel 26: EUANLEC, Nivel 27: EDFIRE, Nivel 28: STUBOMB, Nivel 29: THONBOY, Nivel 30: JIMMAC, Nivel 31: PUGGER, Nivel 32: ROSSCO, Nivel 33: CAKEBOY, Nivel 34: NIKNAK, Nivel 35: SAGLORD.

ISS Pro'98

Hola quería felictaros por la revista y pediros algún truco de *ISS Pro*. Gracias.

Sandro Romeu (Castellón)

Te damos uno para jugar con el equipo All Star. En la pantalla del Modo Exhibición debes presionar esta secuencia:

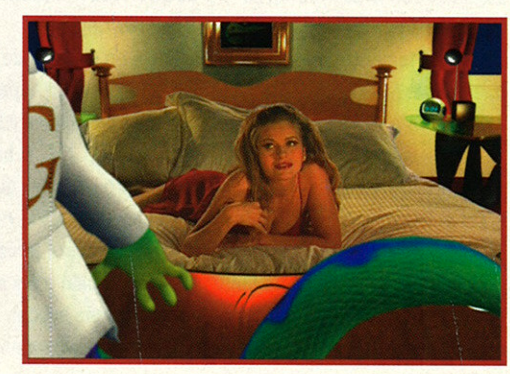
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo. Si lo haces bien escucharás un sonido. Después selecciona al equipo de Alemania y pulsa L1 + R1 y X.

GEX Deep Cover Gecko

Cómo rescatar a la agente Xtra





La exuberante agente Xtra ha sido secuestrada. Y, por supuesto, Gex -el lagarto más marchoso del mundillo consolero-, no piensa quedarse cruzado de brazos y se ha puesto manos a la obra para rescatarla. Además, la recompensa es de lo más interesante: poder disfrutar de una sugerente escena final protagonizada por la popular modelo Marliece Andrada. Conseguirlo puede ser realmente complicado, es cierto, pero para que puedas ayudar a Gex a cumplir con su objetivo hemos elaborado esta guía en la que encontrarás todo lo que necesitáis saber para encandilar a Marliece.

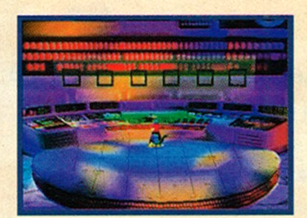
CUEVA DE GEX: CONTROL DE EMISIÓN

Esta es la primera de las cuatro salas de acceso que hay en el juego. Desde aquí tendrás acceso a Vacaciones Emisión, Misterio TV y a la primera Secreto TV, una fase secreta a la que llegarás si golpeas los tres ordenadores que hay en la sala.

En este tipo de fases secretas, puedes tomar el control de otros dos personajes y conseguir unos items que te servirán para abrir la caja fuerte que hay en la planta de abajo de Control de Emisión. Una vez abierta, entrarás en una sala en donde puedes introducir unos códigos (que conseguirás en las fases de Bonus) que te darán distintas ventajas como, por ejemplo, vidas extras.



Practica los movimientos de Gex para evitar situaciones embarazosas en el futuro.



Introduce los códigos que conseguiste en los Bonus para obtener jugosas ventajas.

MANDOS

El primero lo encontrarás en las escaleras que llevan al piso de arriba.

El segundo lo conseguirás cuando hayas superado todas las pruebas de la sala de entrenamiento.

MONEDAS

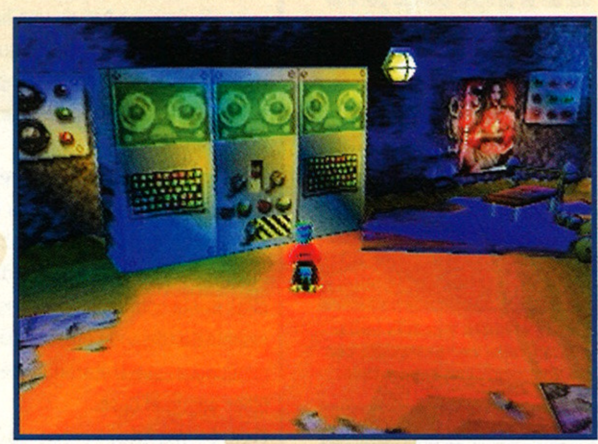
La primera está en una vitrina del segundo piso.

La segunda se encuentra en la segunda estancia de la sala de entrenamiento.

La tercera está en la sala de acceso al nivel Misterio TV.

ZARPAS

Hay seis zarpas en las distintas estancias de la sala de entrenamiento, otra en una vitrina de la segunda planta y una más en mitad de la sala, en lo alto. Las dos últimas están en la sala de acceso a Misterio TV, una en la pared y otra al lado del monitor de entrada a la fase de Bonus.



Golpea tres computadoras como ésta para que se abra la entrada a la primera fase secreta del juego. Hay una en cada sala de acceso.

VACACIONES EMISIÓN

Antes de entrar, observa el monitor que hay en la entrada al nivel y que te llevará a una fase de Bonus.

Una vez en Vacaciones Emisión no encontrarás muchas dificultades, lo único que tiene de complicado es llegar a los tejados de las casas, en donde encontrarás algunos de los items que necesitas para acabar el nivel. Justo al lado de uno de los monitores de salida del nivel verás a un pobre dinosaurio congelado dentro de un bloque de hielo, se trata de Rex, uno de los personajes que podrás utilizar en los niveles secretos. Para descongelarlo acércalo a una la hoguera que hay por los alrededores.

MANDOS

Crear cinco esculturas de hielo: Golpea los bloques de hielo con la cola. Hay uno en un tejado, otro detrás de una casa, uno más en la estancia que hay antes del lago, otro en las orillas de éste y la última en la parte alta de una cascada cercana a dicho lago.

Pegar a los elfos que hacen snowboard: Monta en una tabla y golpéalos a los cinco.

Derrotar al Santa Claus maligno: Devuélvele sus regalos golpeándolos con la cola.

Cuarto mando: Tendrás que recolectar 100 moscas. Golpea a los pingüinos, buzones y soldados. Recuerda que hay 100 justas.

MONEDAS

Acaba con los dos enanos que patinan en la pista para obtener la primera. Entra por la única chimenea que no hecha humo para la segunda, Y pasa por las puertas del descenso en tabla de snowboard para obtener la tercera.



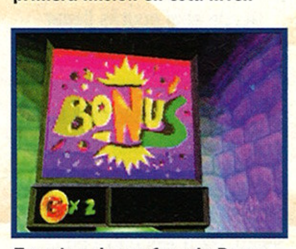
Derriba a los cinco duendes durante tu descenso el tercer mando será totalmente tuyo.



Aumentar el ego de Gex con estatuas de si mismo será tu primera misión en esta nivel.



Golpea con la cola los regalos que te arroje. Tres impactos y será un mal recuerdo navideño.



En esta primera fase de Bonus podrás practicar otra vez tus habilidades como esquiador.

ZARPAS

Una de las zarpas la tienes en el tejado de una de las casas. Si acabas con el enano patinador del principio recibirás otra. Junto al Santa Claus maligno hay una más y otras cuatro en el lago (dos en las orillas y las otras dos en el agua). Encontrarás otra en la cima de la cascada y las dos últimas a lo largo del descenso con la tabla.

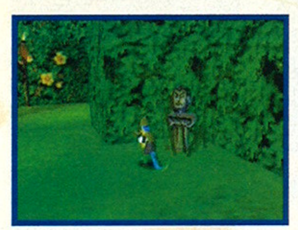






MISTERIO TV

Antes de atravesar el monitor para entrar en el nivel, en la antesala, hay un busto, golpéalo y podrás acceder al primer nivel de Bonus donde te obsequiarán como algunas vidas extras, y además te darán el primer código para la sala de la caja fuerte de Control de Emisión.


Golpea el busto y podrás imitar a Tom Cruise en "Entrevista con Un Vampiro", con capa y todo.


Ponte encima de la lupa y pulsa triángulo para miniaturizarte y entrar en el minijuego.

MANDOS

Sobrevivir al seto del laberinto: Se encuentra justo después de la piscina y en él te enfrentarás a un montón de enemigos.

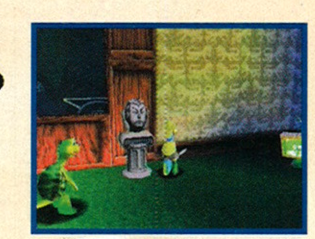
Volver a romper los tres refrigeradores de sangre: Para alcanzar las plataformas en donde se encuentran dichos refrigeradores tendrás que transformarte en vampiro utilizando una máquina que hay en una habitación secreta. Para descubrirla, golpea el busto que hay en el laberinto del jardín. Una vez transformado en vampiro, utiliza el botón R2 para planear y de esta manera podrás acceder sin ningún problema a los dichosos refrigeradores.

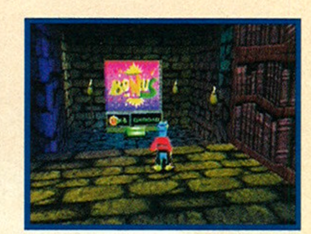
Encontrar y ganar los tres minijuegos: Busca una cabeza de oso en la pared, un fregadero en la cocina y una mesa de billar, los tres son fáciles de reconocer porque tienen una especie de brillo que los distingue. Cuando des con uno de ellos ponte sobre las lupas que hay dibujadas en el suelo y examínalo (dejando pulsado triángulo) para entrar en los minijuegos, que tratarán de destruir pulgas, burbujas o bolas de billar según el caso.

Cuarto mando: Recoge las 100 moscas, la mayor parte están en el laberinto, así que recórrelo de cabo a rabo.

MONEDAS

Conseguirás una moneda por cada uno de los tres minijuego que completes.


La compañera la tortuga te dará valiosa información aunque en inglés, así que presta atención.



Tras la librería del principio aparecerá el monitor de entrada a la segunda fase de Bonus.

ZARPAS

Algunas zarpas se ven a simple vista, como la de la cocina y la de la piscina. Hay otra encima de la cama que hay en una de las habitaciones, otra detrás de un cuadro que se descubrirá al golpear todos los televisores que hay en la pared. Dos más en el laberinto. Otra al golpear uno de los bustos, una más en la habitación en donde te transformas en vampiro. Las dos últimas las hallarás en los minijuegos del fregadero y la mesa de billar.





CUEVA DEL GEX: LAGO FLÁCCIDO

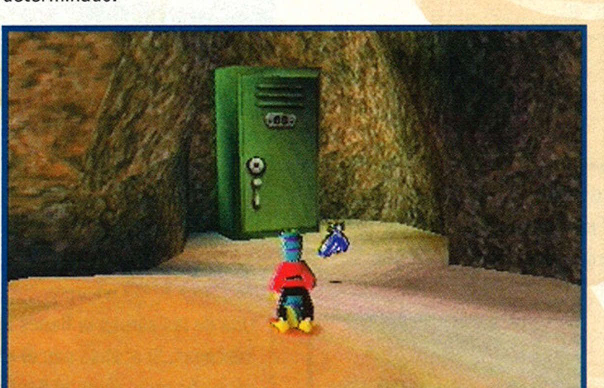
Esta es la sala de acceso más amplia que hay en todo el juego.

Desde aquí podrás llegar hasta los niveles Tut TV, Armada Canal, Bucanero Pirata, Oeste Estación y al primer jefe de zona del juego.

También podrás acceder al segundo nivel secreto del juego. Para ello entra en la cueva que está justo enfrente de la entrada a Oeste Estación.

Una vez dentro del nivel secreto la misión es, como casi siempre, recoger 50 moscas en un tiempo determinado.


Encuentra esta palanca, golpéala y despejarás el camino que lleva a la fase de Bonus de Oeste Estación.


Tras esta taquilla se encuentra el monitor que te conducirá hasta el primer jefe de zona del juego, un tipo bastante torpe y lento que practica Wrestling y que intentará complicarte la vida.

ZARPAS

Hallarás dos zarpas si destruyes los dos castillos de arena. Otras dos están en la sala de acceso al nivel Armada Canal. Encima de una rueda, en el agua, tienes otra. En uno de los pilares del puente hay otra. Si montas en la barca que dirige la tortuga podrás coger una nueva zarpa. En el techo de las cuevas de los niveles de Oeste Estación y Bucanero Programa encontrarás otras dos. En el marco de la entrada a la cueva de Oeste Estación hallarás una más. La última está en la cima de la plataforma de extracción de petróleo.

MANDOS

Consigue un mando encontrando las 100 moscas que hay desparramadas por el nivel.

MONEDAS

La primera moneda está en una zona apartada cercana a la torre de petróleo a la que podrás llegar por el camino de la zona superior. Las otras dos monedas están encima y a la derecha de la cueva de Oeste Estación.

TUT TV

En la ante sala, antes de entrar al nivel, pisa las cuatro baldosas verdes del suelo, para poder llegar a una nueva fase de Bonus, con el obsequio del correspondiente código.

Una vez en Tut TV no andes por la arena porque avanzarás tremendamente lento aunque no perderás ninguna vida.

Los escarabajos voladores no no soltarán ninguna mosca, de forma que no te molestes mucho en perseguirlos.

Para poder llegar más allá de la plaza inicial tendrás que meterte por una de las puerta que hay en esa plaza y destruir al vigilante de la primera Arca Pérdida.

En ese momento se creará un puente de "energía mística" que te permitirá seguir avanzando si lo cruzas.



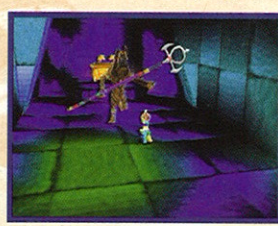
Un gentil camello se ofrecerá a llevarte al otro lado del camino sin pedirte nada a cambio.



Un bonito puente de luz te permitirá seguir avanzando.



Esta araña te impedirá el paso a otras zonas del nivel, elimínala con tus ardientes escupitajos.



Cuidado con los guardianes de las arcas, son duros de roer.

MANDOS

Recuperar los 3 báculos de Ra: Cada báculo está custodiado por una momia, para matarlas tienes que atizarles en la cabeza con tu cola. La primera está tras una de las dos puertas iniciales. La segunda está en mitad del ascenso hacia el final del nivel y la tercera en una grieta de una pared.

Soltar a los espíritus de tres arcas perdidas: La primera la hallarás al atravesar una de las puertas de la plaza principal, la segunda al final del ascenso hacia el final del nivel y la tercera justo en dicho final.

Ir en camello al templo antiguo: Después de matar a la araña, tira por el camino de la derecha, un poco más adelante, el camello evitará que te hundas en la arena.

Cuarto mando: Como siempre, para obtenerlo recoge 100 moscas. Golpea varias veces los carros de los puestos de perritos calientes para que ten den 6 moscas cada uno.

ZARPAS

La primera zarpa está en una de las dos puertas de la plaza principal. Al matar a la araña te darán otra. En el ascenso por las paredes hacia el camello hallarás cuatro zarpas, y en el ascenso del otro camino, una más.

Al terminar este segundo ascenso hallarás otra. En la grieta de la pared recogerás una más y la última se encuentra junto al monitor de salida correspondiente a la misión de los báculos.



Tres momias como ésta intentarán que no consigas los tres Báculos de Ra.

MONEDAS

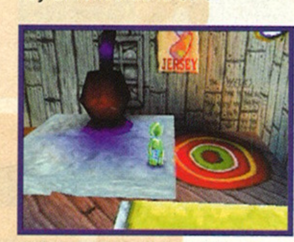
Nada más empezar, a la derecha hallarás la primera de las tres monedas. La segunda está en la sala a la que lleva una de las dos puertas que hay en el recinto inicial. Y la tercera se encuentra en mitad del ascenso hacia el final del nivel.

ARMADA CANAL

En la sala contigua a la del monitor de entrada, tienes una fase de Bonus.

En Armada Canal tendrás que utilizar varios artefactos bélicos como un tanque y ametralladoras que te servirán para romper los focos y matar a los enemigos a distancia.

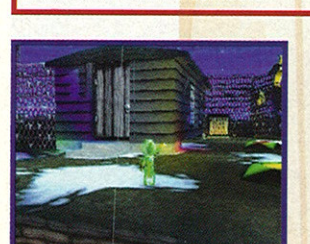
En la primera parte del nivel, es decir, en el campo de combate en donde apareces al empezar, hay un barracón en el que puedes entrar para coger numerosos items, tanto dentro del barracón como en los túneles, a los que podrás llegar si golpeas la estufa que hay al fondo de la sala.



Debajo de la estufa está la entrada a unos túneles al más puro estilo Vietcong.

MONEDAS

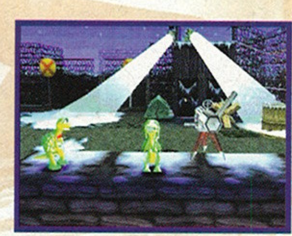
La primera moneda está en los túneles del barracón. La segunda está dentro de una de las casas que tendrás que derruir con el tanque. Y la tercera está encima de un muro, en el laberinto de combate.



En uno de los barracones conseguirás las moscas que te faltan para llegar a las 100.



Sólo hay un edificio que quedará en pie tras tu demoledor ataque y es éste.



Las ametralladoras sirven para romper los focos y eliminar a los molestos soldados.

ZARPAS

Las encontrarás en las casas del subnivel del tanque, otra en los túneles a los que accederás a través de un barracón del subnivel de la primera tarea, y las demás están a simple vista a lo largo del tercer subnivel.

MANDOS

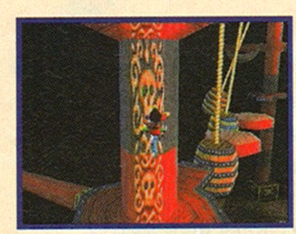
Disparar a los focos de seguridad. Golpear 5 tiendas: Para destruir los focos deberás utilizar las ametralladoras que encuentres, pero cuidado que no te iluminen o te dispararán sin parar.

Destruir la cuidad. Encontrar 5 cajones secretos de bichos: Entra por la puerta de la valla y monta en el tanque para disparar a las casas y obtener los cinco cajones de bichos. El monitor de salida aparecerá encima de la única casa que no puedes destruir.

Sobrevivir al laberinto de combate. Robar los planes secretos: Cuidado con los focos y los soldados que te lanzan granadas, acaba con ellos utilizando las ametralladoras.

Cuarto mando: Mira dentro de todas las casas para recoger todas las moscas. Recorre las trincheras, pues allí encontrarás muchas moscas.

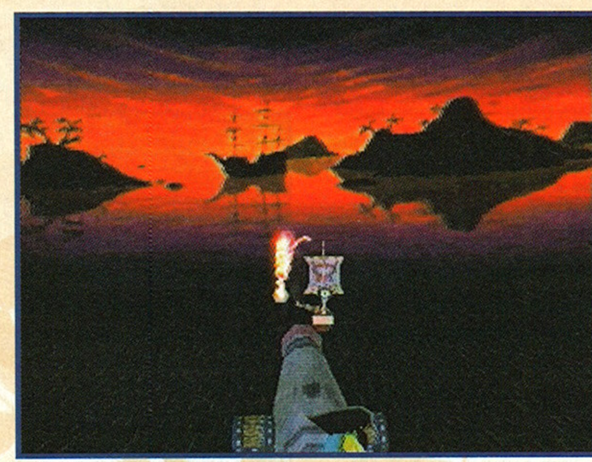
EL BUCANERO PROGRAMA


Sube por la zona adherente del mástil y podrás llegar al tercer monitor de salida del nivel.

Hay una pared al lado del monitor de entrada por la que puedes subir y llegar hasta una palanca que te permitirá entrar en otra fase de Bonus.

Cuando entres en el nivel, utiliza el primer cañón que encuentres para disparar a los ojos de la calavera gigante que hace de puerta, más adelante también los utilizarás para acabar con enemigos a distancia y para hundir barcos.

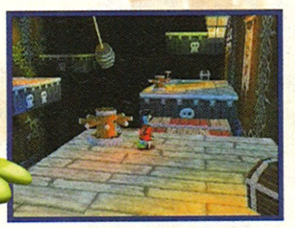
Cuando encuentres un barril de dinamita, golpéalo y súbete rápidamente en él, saltarás con la explosión y te permitirá llegar a sitios altos.

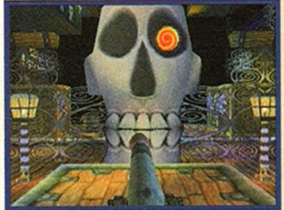

Cuatro ridículos barcos pirata como el de arriba esperan para ser llevados al fondo del mar gracias a estos cañones. Para llegar a ellos, entra por las puertas que hay en la zona inferior de la cubierta.

MONEDAS

La primera la encontrarás detrás de un barril nada más empezar. La segunda, en el corredor del muro de la muerte. La tercera, en unas plataformas colgantes en el exterior del barco, al salir a la cubierta.


Si no quieres quedar clavado a ese muro que se acerca rápidamente, corre y métete en ese agujero de la derecha para quedar a salvo.


Haz girar los rodillos dándoles con tu cola repetidamente.


Tendrás que acertar a las dianas de los ojos para poder pasar.

MANDOS

Sobrevivir al muro de la muerte: Déjate caer en los agujeros o resguárdate en los huecos de la pared para que cuando pase el muro no te dé.

Hundir 4 barcos piratas: Cuando salgas al exterior del galeón, déjate a caer a la zona inferior. Entrando en las 4 puertas encontrarás los cañones necesarios para hundir los barcos piratas.

Bajar zumbando a la TV: Sube a los mástiles, escala por el último de ellos para subir hasta una cuerda que te llevará al monitor de salida.

Cuarto mando: Para conseguir las 100 moscas tienes que llegar hasta el lugar donde está la segunda moneda pues también encontrarás allí dos moscas.

ZARPAS

La mayor parte de las zarpas están a simple vista, pero algunas están más escondidas: hay una encima de un bloque de los de casi al principio, otra de ellas está en el último mástil del barco y otra en uno de los primeros.

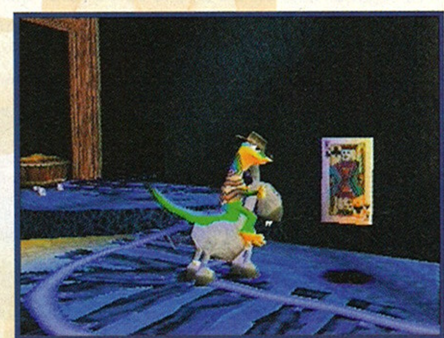
OESTE ESTACIÓN

Para entrar en la fase de Bonus tienes que volar la entrada con dinamita. Para ello, sal fuera de la cueva y busca en una de las paredes la palanca que hará detonar la dinamita.

Cuando entres a Oeste Estación necesitas montar en los burritos que hallarás por el camino para poder subir las cuestas empinadas y seguir avanzando.

Cuando llegues al abismo que tiene un carro de oro colgando, mira a la pared de tu izquierda, por la que pasa una cascada, y encarámate a ella para cruzar el abismo y, ya en el otro lado, activar una palanca que hará que el carro se empiece a mover, ahora puedes montar en él con tu burrito y seguir avanzando.


Ese sendero de piedrecitas te servirá para llegar al otro lado del abismo y poder activar el mecanismo

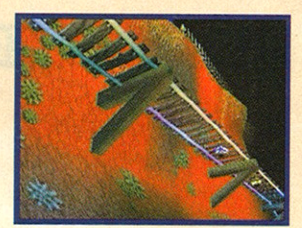

Las cartas nunca estarán escondidas y las podrás ver a simple vista a lo largo de todo el nivel.

MANDOS

Visitar el montón de caca más grande del mundo: monta en el primer transporte colgante que veas a tu derecha, utilizando dos más llegaras al montón de caca.
Recoja 5 de un palo: Están a simple vista, buscalas.
Subir la montaña: tras atravesar el cementerio, sigue hacia delante hasta que pases por encima de una de las cascadas.
Cuarto mando: libera a todas las gallinas rompiendo las cajas en donde se encuentran atrapadas, después persíguelas y golpéalas para que te den moscas. También tendrás que acabar con los pistoleros fantasmas para obtener las últimas moscas.


No te fíes de la pared de detrás de la cascada y salta a través de ella para llegar a una sala oculta con numerosos items dentro.


Tendrás que montar en estos carros más de una vez a lo largo de tu cabalgada, no te fíes y ajusta mucho el salto.


En esa vía están las zarpas y las moscas que te faltan, para llegar a ella hazlo mediante un soporte de más adelante.

MONEDAS

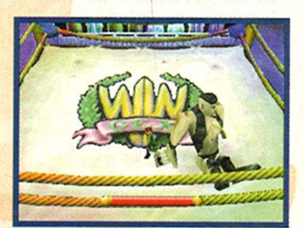
La primera moneda está detrás de un cartel que encontrarás de camino hacia la montaña de caca.
La segunda está junto al segundo monitor de salida. Y la tercera la hallarás encima de una de las casetas del cementerio.

ZARPAS

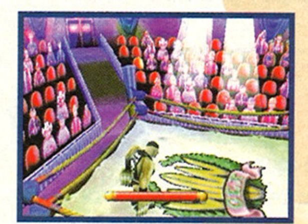
Casi todas las zarpas son fáciles de localizar pero hay algunas un poco escondidas.
Déjate caer por la segunda cascada que veas y aterrizarás sobre un vía en donde te espera una zarpa. Nada más entrar en las minas date la vuelta para descubrir otra. En el estanque que forma el agua de la cascada, atraviesa la pared y encontrarás otra. En el cementerio, encima de una de las casetas hay otra. Después de subir la primera cuesta del nivel con el burro, mira hacia arriba y descubrirás una vía con varios items, podrás subir a ella desde un poco más adelante.

LUCHA LIBRE

Ya es hora de abandonar esta parte del mapa.
Vuelve al inicio de Lago Fláccido para encontrar un monitor que te trasladará a un ring en donde tendrás que vencer a una especie de jefe de final de fase.
Este tipo lo único que hace es saltar para aplastarte y girar como una peonza.
Golpéale cuando se levante después de que salte para aplastarte. Cuando lo venzas obtendrás un pase para una nueva zona del mapa.



Aprovecha justo ese momento para hacerle alguna llave.

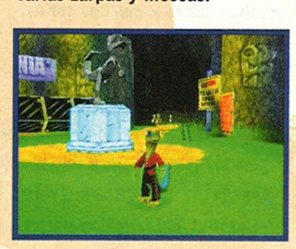

¡Vaya, un luchador con pocos golpes! Bueno, mejor para ti.

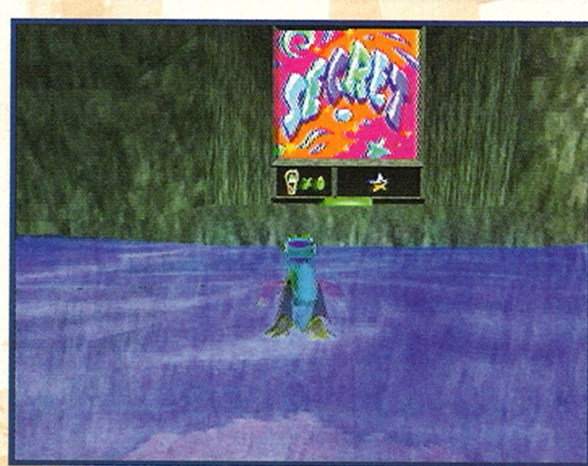

Tras vencer al jefe de zona se te recompensará con una llave.

CUEVA DEL GEX: QUÉ VIOLENTO ERA MI VALLE

Desde aquí podrás llegar a las siguientes fases: Mitología Red, Cuentos TV, Dibujos Canal y al jefe, el Lagarto de Oz.
Para conseguir todas las moscas, golpea a los conejos y a las mascotas mecánicas que hay en la entrada del nivel Dibujos Canal para que suelten moscas.
La entrada al tercer nivel secreto está en el interior de la planta desde la que se entra a Cuentos TV. Sube por la pared hasta el monitor de entrada al nivel secreto.


Ahí dentro podrás recolectar varias zarpas y moscas.





Aquí tienes la entrada al tercer nivel secreto, con la misma misión que en las anteriores: recoge las 50 moscas en el tiempo que te dan.

ZARPAS

Hay 10 zarpas, la mayoría se ven a simple vista como las que hay en el río.
Una vez en la segunda zona del valle, hay dos en la entrada del templo y una encima de una columna. Para llegar a esta última utiliza la carrera con patada desde la plataforma elevada donde está la entrada a Cuentos TV. Hay más zarpas en el interior del templo, antes de entrar a Mitología Red.
En el túnel que lleva a Cuentos TV hay dos en una hoja del árbol de la entrada a este nivel. Hay otra zarpa, dentro en una plataforma elevada justo encima del monitor de entrada al nivel. Justo antes de entrar en Dibujos TV encontrarás la última.

MONEDAS

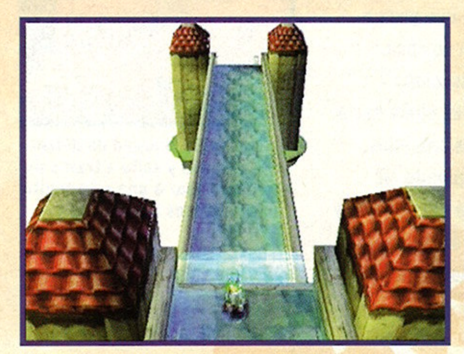
La primera está en la primera zona, al fondo, junto al río. La segunda está nada más entrar en la segunda zona, en una plataforma elevada. Para llegar a ella sube a la entrada de Dibujos TV escalando por el trozo de pared con manitas pintadas, desde aquí utiliza un nuevo trecho de pared con manitas. La tercera está justo antes del monitor de entrada al nivel Dibujos TV.

MITOLOGÍA RED

Dentro del templo antes de entrar al nivel, sube por el muro para llegar a una fase de Bonus.

Una vez dentro del nivel necesitarás romper o mover algunas columnas utilizando la fuerza que te dan los altares.

Para acceder a algunas plataformas necesitarás crearte un escalón: busca una mosca azul cerca y crea un bloque de hielo con algún enemigo cercano.


En este canal podrás coger varios items, pero tendrás que ser rápido porque serás arrastrado.


Utiliza a los enemigos en tu provecho, por ejemplo, improvisando un escalón de hielo.

MANDOS

Romper los brazos a los 5 estatuas: La primera está encima del templo, la segunda al lado del primer árbol que encuentres, la tercera la encontrarás encima de un muro, la cuarta junto a unas escaleras, y la quinta encima de una catarata.

Recoger tres manzanas de oro: Están en las copas de los árboles que encuentres por el camino.

Encontrar la TV al final del arcoiris: Avanza hasta el final del arcoiris teniendo mucho cuidado con los enemigos y con los abismos.

Cuarto mando: Rompe las vasijas y golpea a los jabalíes para que te den monedas.


Las cinco estatuas están bien visibles a lo largo todo el nivel, pero no olvides destrozarlas.


Las tres manzanas tienen idéntica localización: las copas de los tres árboles que verás.

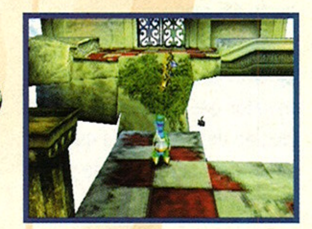

Imitar a Hércules será muy fácil si aprovechas el poder que te otorgarán estos bonitos altares.

ZARPAS

Tienes una zarpa en el canal de agua que hay tras el primer lago. Hay otras dos en las nubes que hay cerca de dicho canal y una más junto al segundo árbol. Encontrarás sin problemas varias en el segundo templo.

MONEDAS

La primera moneda la encontrarás en el canal de agua. Otra de las monedas está en lo alto de un muro del segundo templo.

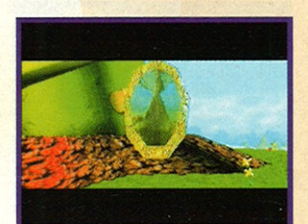


CUENTOS TV

Hay saltos muy difíciles, pero puedes planear con la capa del traje de Caperucita Roja pulsando R2 tras un salto.

Golpea los items con forma de monedas grises y activarás unos espejos en la base de la planta que al mirarlos te llevan hasta el ítem que has activado.


Pégate al tallo para ascender hasta que se acabe el sendero.


Estos espejos te ahorrarán mucho tiempo y muchos saltos.


Para que aparezcan los espejos golpea a estas monedas grises.


Atizando a estos objetos podrás recoger las tres monedas.

MONEDAS

Al golpear monedas grises, éstas te mostrarán donde están y te darán un tiempo limitado para llegar hasta ellas.

ZARPAS

Éstas son las más difíciles de ve. Al empezar date la vuelta para descubrir una. Otras dos están en unas hojas un poco alejadas del camino principal de la judía. Hay otra más encima del puente que hay en la base de la judía a la que podrás llegar si planeas desde la primera pasarela de madera de la planta. Encontrarás alguna más casi llegando hasta arriba.

MANDOS

Trepar por la judía mágica: Tendrás que subir hasta arriba. Recuerda que pulsando R2 puedes planear para llegar a las plataformas más alejadas.

Destruir las casas de los tres cerditos: La primera está en la base de la planta, tras un puente. Las otras dos están a medio camino en tu ascensión, mata primero al lobo.

Saltar por encima de tres candelabros: Los tres se encuentran fuera del camino principal, en hojas un poco separadas pero no tendrás problemas para encontrarlas.

Cuarto mando: Golpea las mariquitas que hay en la base de la planta para que te den algunas moscas, haz lo mismo con las gallinas gigantes que hay en la cima de la planta. Cuando hayas acabado con la tercera casa de los tres cerditos, la de ladrillos, vuelve al camino principal por las hojas, cuando estés a medio camino en estas hojas párate y mira a tu alrededor para descubrir una solitaria y escondida mosca que cogerás planeando hacia ella.

DIBUJOS CANAL

Junto al monitor de entrada al nivel hay otro monitor que te llevará a otra fase de Bonus.

Cuando entres en Dibujos Canal, empezarás en una sala con tres puertas de colores, cada una te llevará al objetivo de una determinada misión. Los ventiladores que verás por el camino pueden conectarse o desconectarse según tus necesidades pulsando el correspondiente botón que siempre estará cerca.

Utiliza tu traje robótico para planear pulsando R2 y así llegar a los lugares más inaccesibles. Cuidado con los cañones de fuego y con las colegialas karatecas.



Las karatecas son más difíciles de eliminar de lo que crees, pero nada que no puedas solucionar.

Uno de los robots que tienes que destruir. Su aspecto es muy fiero, pero no son para tanto.



No dudes en activar todos los interruptores que veas. Casi siempre te facilitarán las cosas.



Las mascotas robóticas soltarán varias moscas, aprovéchalas.

ZARPAS

La primera zarpa la encontrarás en el camino al que da la puerta rosa, en un ventilador. Hay otra en un ascensor que encontrarás en dicho camino.

Al llegar al primer tubo de protocultura verás otra zarpa. De camino a la segunda tarea, a través de la puerta verde, encontrarás varias zarpas más. En la sala del ventilador de la tarea tres, en el agua, hay otra zarpa y encontrarás las dos últimas en plataformas elevadas en dicha sala, a las que podrás llegar utilizando los ventiladores del suelo.

MANDOS

Demoler los tres tubos de protocultura: Entra por la puerta rosa, llegarás a una sala con tres puertas donde están los tres tubos, pero para entrar en ellos tienes que acabar con los enemigos que te salgan al paso.

Desactivar el destructor de planetas: Entra por la puerta verde de hall principal, monta en los ascensores para llegar hasta la máquina que debes destruir.

Encontrar y destruir los cinco mecánicos granujas: Pasa por la única puerta que te queda, la azul. Tras un corto camino aparecerás en una sala con unos ventiladores en el medio, utilízalos para llegar a las plataformas elevadas donde te esperan tres de los cinco robots que tienes que destruir. Cuando acabes con ellos tírate al agua para activar una palanca que imprimirá más potencia a los ventiladores de la sala contigua, lo que te permitirá llegar a los otros dos robots que te faltan.

Cuarto mando: Pega con la cola a las mascotas robóticas que encontrarás por el camino, y rompe todos los contenedores que veas para conseguir las 100 moscas.

MONEDAS

La primera moneda la verás a simple vista por el camino. La segunda aparecerá cuando te enfrentes al robot de la primera tarea. Y la última está en una plataforma elevada en la sala de los ventiladores de la tercera tarea.

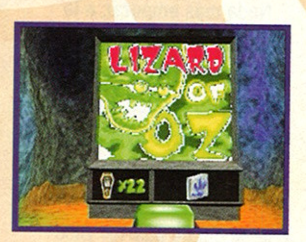
LAGARTO DE OZ

El acceso a este jefe de zona está en el segundo tramo de Que Violento es mi Valle.

El lagarto en cuestión se trata de una cabeza que te lanza proyectiles a la vez que manda a sus lacayos.

Cada cierto tiempo aparecen cañones en distintas zonas del escenario, que deberás utilizar para atizarle en la cabeza.

Al final se te otorgará la llave que te permitirá llegar a Funky Town.



Prepárate para encontrarte con un bicho bastante feo y peligroso, pero que te dará la siguiente llave al derrotarle.



Utiliza el cañón de la izquierda para acabar con esa fea cabeza del fondo. Cuidado con los secuaces que te lanzará.

CUEVA DEL GEX:FUNKY TOWN

Desde aquí puedes llegar a los dos últimos niveles, Ganster Tv y Superhéroes Show, y al jefe final del juego, que no es otro que Rez. También encontrarás el último nivel secreto, está en el mismo patio que la entrada a Ganster TV.

Tras obtener el último ítem ve a la caja fuerte de Control de Emisión que estará abierta.

En los tejados de Funky Town hallarás dos vestuarios donde podrás adquirir la capacidad de volar y superfuerza durante un tiempo limitado.

Utiliza la superfuerza para romper los barriles y coches para obtener más moscas (y así conseguir el mando). Además, cuando hayas roto los coches y otros objetos las vallas, podrás acceder a las tres monedas.



Bonito y útil disfraz, aprende a utilizarlo porque será imprescindible más tarde.



A tu izquierda tienes las tres monedas de ésta fase, pero protegidas por una valla.

ZARPAS

Las dos primeras zarpas las encontrarás en el túnel del principio. Hay otra en el cohete, en la zona de lanzamiento. En cima de las cajas colgantes hallarás dos más. En el marco de la puerta a las alcantarillas hay otra. Busca la pared roja para recoger dos más (puedes andar por la pared). Encima de un letrero hay otra. Y en uno de los tejado encontrarás la última de las diez.

MONEDAS



Las tres monedas las encontrarás en el interior del túnel que hay al inicio.

GANSTER TV

Hay una fase de Bonus cerca del monitor de entrada.

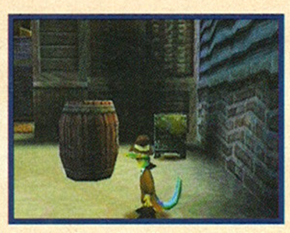
Utiliza tu habilidad para escupir fuego para romper los candados de las vallas y poder seguir avanzando, además puedes utilizar tus escupitajos para disparar a los items que veas inalcanzables, ya que el efecto será el mismo que si los recogieses tú mismo.

Para subir a los muros, impúlsate en los montones de neumáticos aprovechando su elasticidad.

Ten cuidado con los tipos que lanzan cajas porque aparecen pasado un tiempo en el mismo lugar y con las mismas malas intenciones.



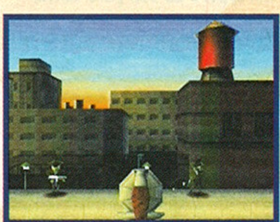
Súbete en los cadáveres para llegar a sitios muy interesantes.



Busca cinco barriles como el de la foto para completar una tarea

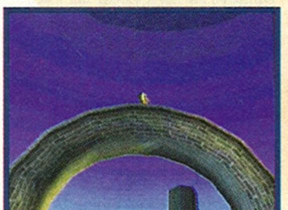


Ese cable te llevará a zonas que son inaccesibles de otra forma.





Vuelve a utilizar la artillería para acabar con esos tipos.



Con un escupitajo incorporarás el ítem a tu gran colección

MONEDAS

La primera moneda está en el tubo de desagüe que hay en el agua del puerto. La segunda frente a la puerta que da al puerto y la tercera está en el arco de dicha puerta.

MANDOS

Quemar 5 fajos de dinero gracioso: Tienes que utilizar las moscas que te dan la capacidad para lanzar escupitajos de fuego para quemarlos. Encontrarás un fajo en el primer patio y otros dos más en el segundo. El tercero y el cuarto están en el edificio en donde está el monitor de salida.
Destruir cinco barriles de cerveza: El primero está en uno de los patios, otro en la entrada al puerto y los otros tres en dicho puerto.
Salvar a Cuz de la chusma: Cuz está en el barco que está amarrado en el puerto. Para llegar hasta él utiliza el cable que sale desde uno de los tejados y que te conducirá hasta el famoso puerto.
Cuarto mando: Atiza a las palomas para que suelten alguna mosca. Rompe las cajas fuertes que veas por el camino y las que hay hundidas en el puerto.

ZARPAS

Aquí tienes las localizaciones de las 10 zarpas del nivel: dos en los cable que salen desde los tejados; otras tres en dichos tejados (dos de ellas están tras unas rejas que puedes romper); otras dos en el agua del puerto; otra en la parte de atrás de uno de los barcos; otra más en un callejón de la calle; y la última frente a la puerta que da al puerto.

SUPERHÉROES SHOW

Ármate de paciencia porque este nivel es realmente difícil.

Por el camino encontrarás varios "vestuarios" en donde podrás cambiarte de traje y así adquirir fuerza sobrehumana durante un tiempo limitado. Con esta fuerza extra podrás romper numerosos objetos como las estatuas que te obstaculizan en los cristales de los rascacielos, las columnas de la parte de los ascensores, la base de los depósitos de agua que te permitirán llegar a determinadas azoteas y las cajas fuertes.

Más adelante y tras una puerta con dos alas dibujadas, encontrarás otro vestuario que te proporcionará la habilidad de planear pulsando R2.

Nada más empezar, a la derecha, hay una azotea que está frente a unos ascensores con una diana dibujada. Utiliza la mosca para escupir a las dianas y actívalos. Aprovecha las numerosas paredes en las que se puede agarrar Gex.



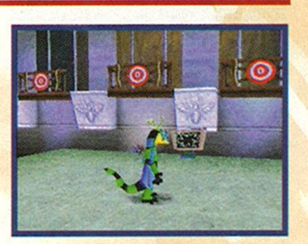
Ya te dijimos que te sería útil aprender a volar y planear.

MONEDAS

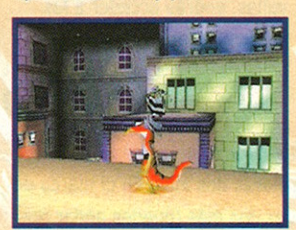
Hay una moneda en la pared roja cercana al bombardero loco y otra en el rascacielos de la derecha de éste. La última está en una azotea cercana a un ventilador.



Ese vestuario te dará increíbles poderes, como la superfuerza.



Para que esos elevadores hagan su trabajo, dispara a las dianas.



Cuidado con las bombas que esos malhechores te lanzarán.

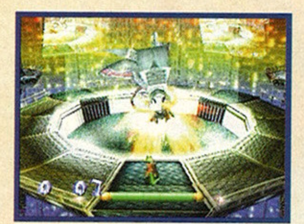
MANDOS

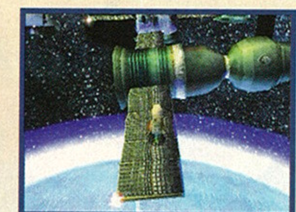
Vencer al bombardero loco: Devuélvele las bombas que te lance golpeándolas con la cola, tras darle tres veces, morirá
Coger a los tres gatos callejeros: El primero está en el tejado en donde está la mosca que te permite escupir a las dianas. El segundo en un tejado cercano a éste. El tercero lo encontrarás justo después de los ascensores que se activan con las dianas.
Encontrar a los cinco convictos huidos: Están repartidos por las distintas azoteas, cuidado con las bombas que lanzan.
Cuarto mando: Tienes que, como de costumbre, recoger las 100 moscas, muchas de ellas las encontrarás pegadas a las paredes, así que a trepar.

ZARPAS

La mayor parte de las zarpas están dentro de las cajas fuertes. Hay otra en la pared roja que está justo enfrente del bombardero rojo, otra en la azotea que verás desde el vestuario que te dará el disfraz de hombre pájaro y otra en el ventilador que hay a la derecha de la plataforma desde donde te enfrentas al bombardero loco.

ESTACIÓN ESPACIAL REZ





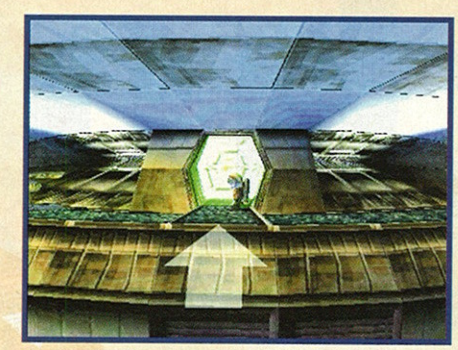
Antes de enfrentarte al causante de tus problemas, tendrás que buscar la forma de acceder a su guarida. Salta de satélite en satélite hasta llegar a una explanada formada por paneles solares. Aquí deberás buscar una pequeña caseta que oculta un interruptor, actívalo.

Sal y busca un ascensor que te lleve a la puerta de la guarida, que está cerrada.

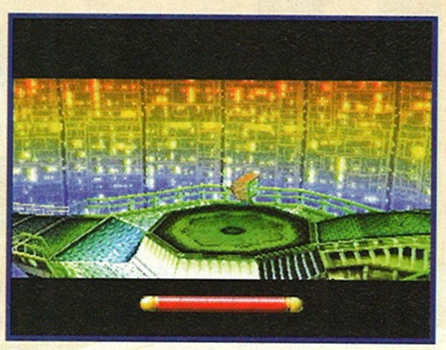
Busca otros dos ascensores para bajar a sendos paneles y activar otros dos interruptores, ahora ya puedes entrar.

No te asustes por el tamaño de Rez: es fácil acabar con él. Utiliza la mosca para escupir al pecho de Rez. Mientras, lanzará misiles que destrozarán las pasarelas: acércate a él.

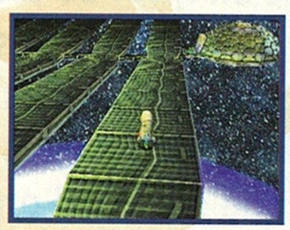
Primero dará un zarpazo alto, agáchate, luego uno bajo, salta, y por último uno o dos golpes. Las pasarelas se repondrán y podrás repetir el proceso hasta que muera. Disfruta del final...



Para poder atravesar esa puerta busca los tres interruptores en los paneles solares de abajo.



Esas moscas serán tu única arma contra el causante de todos tus problemas, el malvado Rez.



Esa caseta oculta en su interior el secreto para abrir la puerta.



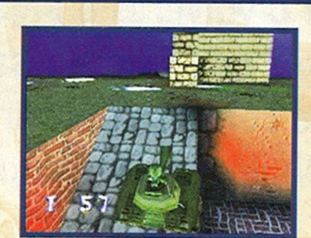
Tendrás que tener mucho cuidado en esta serie de saltos.



Esa chica se merece todo el esfuerzo que has hecho, palabra.

BONUS







Estos son los códigos que conseguirás tras completar las distintas fases de bonus. Suelen otorgar ventajas tales como vidas extra o la posibilidad de jugar con otros de los personajes del juego. A lo largo del texto os hemos ido detallando el lugar donde se encuentran estas fases de bonus y ya sabéis que para completarlas debéis recoger un número determinado de objetos en un tiempo límite. No tiene demasiado misterio, pero hay que ser rápido e ir a lo seguro.

Vacaciones TV:
▲●★■■✖

Misterio TV:
■✖●●▲■.

TUT TV: ■✖▲■▲♦

Armada Canal:
■✖▲■★★

Bucanero programa:
♦★■✖▲●

Oeste Estación:
■♦■■▲♦

Mitología Red:
●▲■★♦★

Cuentos TV:
■★★■▲▲

Dibujos Canal: ■♦▲▲★♦

Ganster TV: ✖♦★▲▲●.

Superhéroes Show:
★✖✖●■▲



Tendrás que romper diez de estas cajas en muy poco tiempo. Quizá no te salga a la primera, pero no es difícil.



Otra vez montado en un tanque, pero ahora tus objetivos no son casas, sino tanques pilotados por robots propiedad de Rez.



En todas las fases de Bonus hay varios relojes que añadirán algunos segundos a tu tiempo.



Tras lograrlo, se te facilitarán unos códigos que te darán algunas útiles ventajas.

SECRETOS

Cuatro son los niveles secretos que hay en todo el juego. En ellos podrás obtener las cuatro chapitas que abrirán la caja fuerte del Control de Emisión, una vez abierta introduce los códigos de las fases de Bonus y se te concederán ayudas como vidas extras e invencibilidad.



En algunas fases, podrás controlar a dos amigos de Gex, pero antes tendrás que liberarlos de sus prisiones.



Tienes una cantidad de oxígeno limitada: para reponerlo pasa por esas puertas submarinas o te ahogarás.



Tendrás que saltar sobre las tres palmeras si quieres recoger las 50 moscas del nivel. Tras completar los 4 niveles secretos se abrirá la caja fuerte del principio.

Bichos

Los niveles ocultos

Ya sabes que cada vez que acabas un nivel de *Bichos* obtienes como recompensa una de las escenas de la película. Bien: si quieres tener tres escenas extra que no aparecen aunque completes el juego, tendrás que entrar en tres niveles secretos para conseguirlas. A continuación te indicamos los pasos para entrar en ellos. Ten en cuenta que no tienes por qué seguir el orden que nosotros hemos tomado (si prefieres primero hacer las setas y después atar a los saltamontes, pues lo haces). Eso sí, cuando acabes un nivel de bonus, la consola te preguntará si quieres salvar la partida. ¡Es necesario que contestes que sí o volverás a jugar la misma fase de bonus! Esto quiere decir que hasta que no acabes la primera y salves no podrás pasar a la segunda y después a la tercera. ¿Que cómo se activan los niveles secretos? Pues ahí van tres métodos y luego la solución a cada uno de los niveles.

COMO ENTRAR EN LOS NIVELES DE BONUS



Consigue cinco semillas y colócalas en una fila. Transfórmalas todas en setas y después colócate al comienzo de la fila. Ve saltando de una seta a otra sin parar y sin rebotar más de una vez en cada una.
Si lo haces bien verás que a partir de la segunda sale un pequeño destello de colores y, al llegar a la última, serás mágicamente transportado a una fase de bonus. El mejor nivel para reunir fácilmente cinco semillas es el Bosque de Tréboles (Fase 10).



Tienes que aplastar a cinco enemigos distintos, saltando y sin que te hagan daño. No es necesario que estén juntos, o sea que puedes saltar sobre uno, ir corriendo a donde está otro y así sucesivamente.
La fase donde mejor puedes activar este truco es la 5, el Cañón del Lecho del Río. A veces el truco no funciona a la primera, así que sigue matando insectos sin parar (y sin que te toquen, recuerda) y verás cómo lo consigues sin problemas.

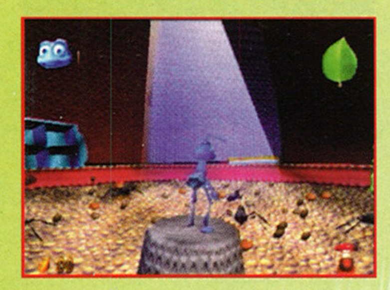


El último truco sólo lo puedes activar en los niveles 2 y 15 (Túneles y última fase). Una de las razones es que necesitas muchos saltamontes: primero coge una baya azul para obtener suficiente potencia de fuego y luego ve en busca de saltamontes. **Tienes que lograr matar a cinco saltamontes seguidos** sin fallar ningún disparo y sin que te hagan daño. Nosotros creemos que es más sencillo lograrlo en el nivel 2, ya que los tienes a todos seguidos. ¡Suerte!

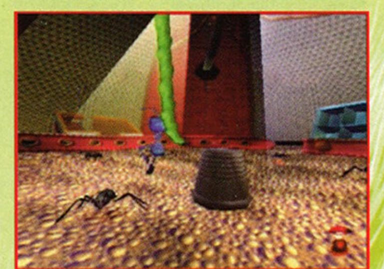


Si has seguido bien las instrucciones que te hemos dado, cada vez que vayas a comenzar un nivel de bonus verás una pantalla de carga como ésta que aquí te mostramos.
Ten paciencia si no lo logras a la primera y recuerda que puedes seguir cualquier orden y, lo más importante, que deberás salvar siempre después de completar el nivel.
Suerte y... ¡a por ellas!

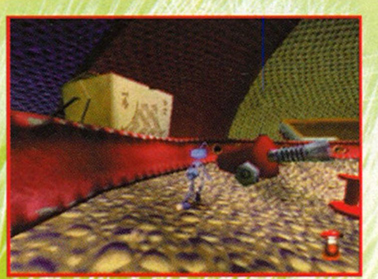
NIVEL SECRETO 1



Te encuentras en una carpa de circo con montones de arañas alrededor. En cuanto saltes al ruedo te darás cuenta de que se reproducen muy rápido.



Puedes saltar rápidamente, aunque tal vez sea mejor que utilices la liana para pisar el suelo lo menos posible. Balancéate y ¡Alehop!



Si caminas pegado al borde de la pista te será más fácil esquivar a las arañas. No te dejes engañar por el cañón: está ahí para hacer bonito.



Tu objetivo es llegar al pomo de este paraguas que está en la parte exterior de la pista. Salta el borde y camina alrededor hasta que lo veas.



Ahora seguro que te imaginas lo que viene a continuación: Tienes que subir por el armazón del paraguas hasta llegar arriba. Si utilizas Dual Shock, es mejor que subas usando la cruceta.



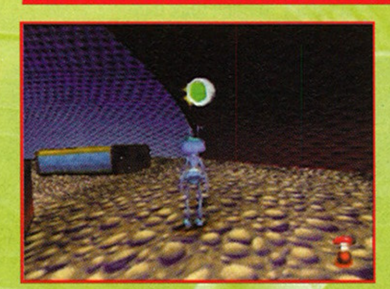
Al llegar arriba, cuidado, porque hay un trozo de plástico negro que tendrás que saltar con cuidado de no caerte. Si lo haces bien, podrás coger el signo de admiración rojo y terminarás el nivel.



Bien, ya puedes disfrutar con la primera escena extra oculta. Es una divertida animación de las peripecias de nuestros amigos en el circo. ¡Pásatelo bien!



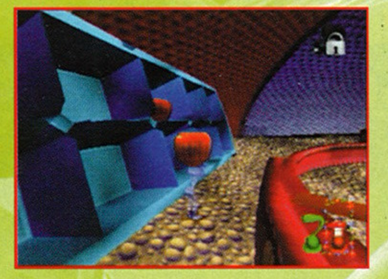
NIVEL SECRETO 2



Mismo escenario, distinto desarrollo. Ahora las cosas no son tan sencillas: ve hacia el borde de la pista y salta al otro lado. Coge el primer ítem verde...



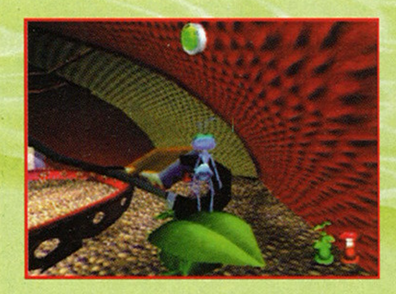
... y luego el segundo, que está junto a la caja china de la transformación. Se acabaron los items a ras de suelo, así que hay que darle al coco un poquito.



Coge la semilla suelta y llévala hasta la cubitera, donde verás otras semilla que no puedes coger. Haz crecer una seta, salta y lanza abajo la otra semilla.



Ahora hay que coger en orden los items flotantes. Para el primero, bastan una seta y una planta verde. Lo verás junto a la caja de bombones.



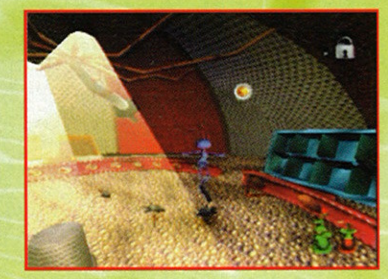
El segundo ítem está cerca del pomo del paraguas.
Con una planta verde de segundo nivel no tendrás problemas.



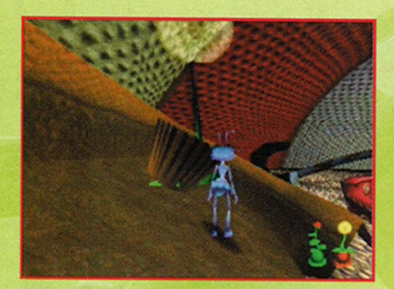
Una rosa es lo que necesitas para hacerte con el ítem dorado que flota junto al verde que acabas de coger. ¡Esto marcha!



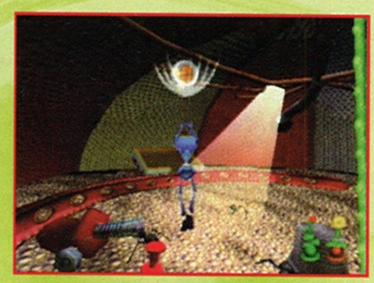
Ya están todos los items de la parte exterior. Ahora viene lo difícil: coger los de la pista. Lanza una semilla por la puertecilla que hay frente a la cubitera.



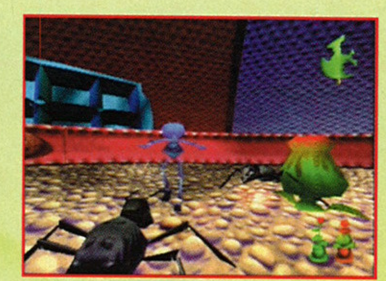
Coloca la semilla bajo el ítem dorado que flota en la pista y haz crecer una planta de aire para impulsarte. Tienes que medir muy bien donde lo colocas.



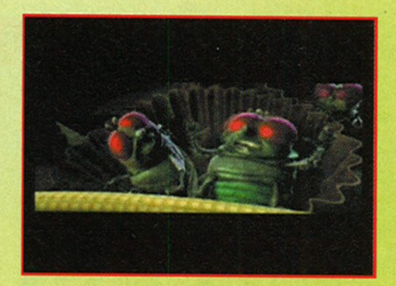
Vuelve a la parte exterior y coloca la otra semilla en la cubierta de papel que hay dentro de la caja de bombones. Haz crecer un diente de león con el planear después.



Tienes que colocar la semilla de la pista bajo el otro ítem dorado. Crea con ella una planta generadora de aire, vuelve a la caja de bombones y planea con un diente de león hasta el ítem.

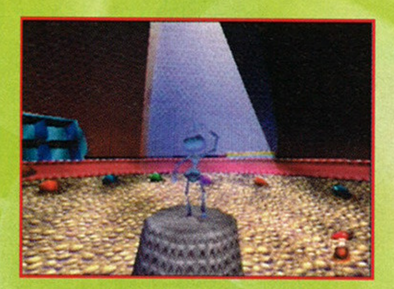


Ya sólo te resta localizar el signo de admiración que flota sobre la pista y crear justo debajo (esto es muy importante) una planta cañón. ¡Salta a su interior, impúlsate y está hecho!

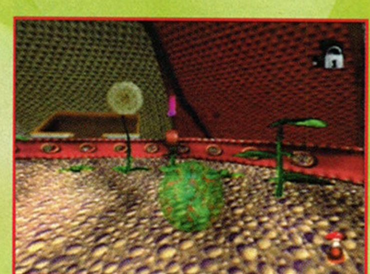


¡Esta escena es un punto!: La mariquita -que en realidad es "mariquito"- no parece divertirse demasiado cuando los tábanos lo toman por una hembra. ¡Menuda sorpresa se van a llevar!

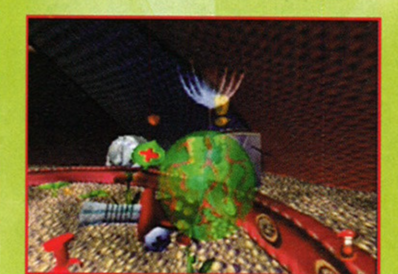
NIVEL SECRETO 3



Bueno, pues ahí vamos de nuevo. Pero esta vez todo depende de tu habilidad, porque no hay enemigos en esta fase de bonus, aunque todo indica que tenemos ante nosotros un nuevo puzzle. Pero no parece muy complicado.



Diviértete si quieres activando todos los melones, pero no te van a servir de mucho: los únicos importantes son la planta generadora de aire y el diente de león. ¿Ves como no había que pensar mucho?



Para llegar hasta la admiración que hay encima de la caja china, vuela con un diente de león e impúlsate con la corriente de aire de la planta. Tendrás que apurar al máximo para llegar hasta la caja, pero se puede hacer.



Una de las escenas más famosas de la película es el acto de desaparición de la mariposa al meterse en la Caja China de la Transformación. La mantis es un mago charlatán con muchos recursos y lo hace muy bien.

TRUCOS Y CONSEJOS

Jugando con Dual Shock

Los que hayáis intentado jugar a *Bichos* con Dual Shock os habréis llevado una pequeña sorpresa al ver que al acabar de cargar el juego, el mando no responde. No hay problema: es un pequeño fallo de la versión Pal que se puede solucionar desenchufando el mando de la consola y volviéndolo a enchufar. ¿Veis que fácil?

Cogiendo objetos mientras volamos en diente de león

Una de las partes del juego que parece daros más quebraderos de cabeza - y que volvemos a encontrar en el último de los niveles de bonus - es el vuelo en diente de león. Hay algunos items que hay que coger activando una o dos plantas generadoras de aire y luego planeando en diente de león impulsándonos con las corrientes. Es indispensable que al llegar a la planta generadora de aire intentéis que os impulse hacia arriba el máximo posible. Si no, no tendréis suficiente altura como para llegar planeando hasta el ítem. Os aseguramos que es más sencillo de lo que parece y que no hay ítem en el juego que no se pueda coger. Es cuestión de analizar el movimiento unas cuantas veces y practicar.

Como acabar más fácilmente con los saltamontes

Como ya sabéis, acabar con los saltamontes puede haceros perder más de una vida, porque los malditos tienen un movimiento herrático y cambian continuamente de rumbo. La mejor manera de eliminarlos -previa adquisición de la baya azul- en especial en los estrechos túneles del segundo nivel, es quedarse quieto a una distancia prudencial y disparar cuando estén lejos. Aunque se acerquen, no paréis de disparar.

Cómo conseguir vidas infinitas

Si quieres tener muchas, muchas vidas, entra en el nivel de entrenamiento y recoge las letras que forman la palabra FLIK. De este modo obtendrás una vida. Puedes repetir esto todas las veces que tu paciencia te permita para conseguir tantas vidas como quieras. También puedes intentar este truco en cualquier nivel en el que resulte sencillo reunir estas letras (por ejemplo, el tercero).

¿Tienes problemas para terminar el vuelo por el lecho del río?

El nivel catorce es sin duda el más difícil de todo el juego, porque además de la velocidad a la que volamos, tenemos pisándonos los talones a Hopper. Para dar la vuelta y poder coger esos objetos que hemos dejado atrás y poder esquivar a Hopper, lo mejor es subir hacia arriba todo lo que podemos y, manteniendo la altura, girar y pasarle por encima de la cabeza.

Acaba el juego con tranquilidad

No te estreses: acaba primero todos los niveles y cuando ya conozcas el camino, vuelve a jugarlos con tranquilidad para poder coger todas las letras y secretos y cargarte a los enemigos.



UEFA Champions League

Cómo ganar la Copa de Europa

Con esta guía rápida vamos a intentar allanarte el camino hacia la consecución de la Liga de Campeones. ¿Quieres levantar esta Copa tan especial en tus manos? Pues presta atención a nuestros consejos, porque a lo largo de estas páginas vamos a explicarte cuál es la formación ideal, cuál es el mejor tipo de defensa y, muy especialmente, cuáles son las mejores jugadas y estrategias para marcar el gol de la victoria. Pero, eso sí, recuerda que no hay nada como entrenar duro...



FORMACIONES

Cada equipo comienza con una formación inicial en la que puedes modificar desde la cantidad de jugadores por línea hasta la colocación individual de cada jugador en el campo.
Por lo general debes procurar que no haya una separación excesiva entre las líneas, ya que es muy importante encontrar rápidamente un apoyo o un punto de referencia entre una línea y otra.
Las líneas están divididas en:

DEFENSA: Debes tener al menos tres jugadores en la defensa, aunque lo ideal son cuatro.
Abre los dos laterales a las bandas para tapar las posibles entradas de los medios y evitarás que puedan colgar el balón al área. Además, a la hora de sacar el balón lo harás con mayor facilidad si tu defensa está abierta.

LÍBERO: Puedes optar por jugar con líbero o sin él. Si juegas con líbero, un jugador se colocará detrás de la defensa tapando los posibles errores de tus compañeros.
Si te decides por esta opción, adelanta un poco la defensa para que haya una separación entre el líbero y la línea defensiva. De esta manera el líbero tendrá más posibilidades de subsanar a tiempo los fallos de tus compañeros.
Utilizando un líbero se hacen imprescindibles al menos cuatro defensas. Jugando sin líbero, con tres defensas en línea puede bastar.

CENTRO: Es el eje de todo el equipo. Lo ideal es optar por un rombo: un jugador pegado a cada banda, un centrocampista defensivo para que actúe de enlace con la defensa, y un media punta enlazando el centro del campo, con los delanteros, y con las bandas. Sobre todo es importante abrir bien los jugadores hacia las bandas para obligar al equipo contrario a abrirse a su vez. Así conseguirás crear más huecos por el centro del campo.

ATAQUE/CENTRO: Es la posición denominada media punta. Es importante tener al menos un jugador de estas características, ya que facilita la conexión de la media con los delanteros. El uso de las paredes entre el media punta y los delanteros puede dar más de un disgusto a la defensa contraria, sobre todo si utilizas la pared elevada.

ATAQUE: Lo normal es que juegues con dos o tres delanteros como mucho.
Si lo haces con tres, no utilices ningún media punta porque podría obstaculizar la función del delantero centro, a no ser que le pongas lo más alejado posible de éste.
El juego por las bandas es mejor que lo realice el centro del campo, por lo que te aconsejamos que no abras mucho la línea delantera y los utilices para rematar a puerta o para hacer paredes cortas entre ellos.



MARCAJES Y TIPOS DE DEFENSA

Se pueden ordenar marcajes independientes para cada jugador. Esto son los distintos tipos:

SIN MARCAJE: Los jugadores se limitarán a cubrir su zona ignorando a cualquier contrario que pase por ella. Jugar sin marca no tiene ninguna ventaja, y sí muchos inconvenientes, ya que los contrarios correrán a sus anchas.

MARCA MÁS CERCANO: En el momento que el equipo contrario se haga con el balón, el jugador seleccionado con este tipo de marcaje cubrirá al contrario que tenga más cerca, siguiéndole hasta que su equipo pierda el balón. Entonces regresará a su zona.

MARCA EN ZONA: El jugador marcará a cualquier jugador que pase por su zona. Si el contrario sale de su zona, nuestro jugador regulará su posición y dejará de seguir al jugador atacante. Si optas por este marcaje, es conveniente que utilices el mismo para toda la línea. Este tipo de marcaje es el más recomendado.

MARCA AL HOMBRE: Utilízala exclusivamente si en el equipo contrario hay algún jugador especialmente peligroso, ya que el jugador que desempeñe esta función seguirá al contrario elegido por todo el campo, por lo que puede dejar su zona desguarnecida. Ten en cuenta que puedes mandar varios jugadores a marcar al mismo hombre. Con esto puedes desesperar a algún jugador atacante que sea demasiado molesto.







CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES

En esta opción puedes hacer cambios entre los jugadores de campo o sacar algún reserva. Presta atención en la puntuación de los parámetros de cada jugador y saca los que mayor puntuación tengan.
Estos son los parámetros:

SALUD: Resistencia física del jugador.

HABILIDAD: Capacidad para parar los balones aéreos.

VELOCIDAD: Rapidez en carrera corta. Cuando el recorrido es más largo, la velocidad depende de la "Salud" del jugador.

1 CONTRA 1: Habilidad en el regate y rapidez con que lo efectúa.

TIROS: Potencia y precisión en los tiros a puerta (aunque la precisión depende en gran parte de nosotros).

CENTROS: Precisión en los centros cortos y mayor distancia en los centros largos. Procura que tus centrocampistas tengan una cifra alta en este parámetro.



TÉCNICAS AVANZADAS Y CONSEJOS

FALTAS DIRECTAS

Para sacar una falta directa tienes que colocar dos flechas: La primera flecha corresponde a la dirección inicial que tomará la pelota. La segunda corresponde a la dirección final.
Para sortear una barrera, coloca la primera flecha lejos del alcance de la barrera (no te preocupes si se queda muy lejos de la portería), y después, coloca la siguiente flecha justo al lado opuesto de la primera. Con esto conseguirás que la trayectoria de la pelota haga un efecto considerable evitando la barrera, y, posiblemente, marques un buen gol.
Si eres tú el que tienes que defenderte de una falta directa, no te preocupes en mover o adelantar la defensa. Lo mejor es que coloques debajo de tu portería un jugador (en el lado donde no esté tu portero) y cuando el contrario chute, aprieta el cuadrado para despejarla de cabeza.





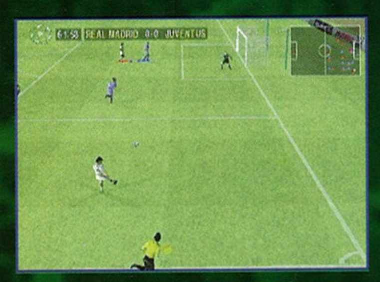
VASELINAS

Las vaselinas se consiguen con el botón L2, pero para ejecutarlas con éxito, hay que hacer algo más que apretar el botón.
Dependiendo del tiempo que lo mantengas pulsado, variará la distancia del tiro. Si justo después de soltar el botón aprietas la cruceta hacia la dirección contraria de la vaselina, darás altura a la pelota y, finalmente, puedes variar el efecto de la vaselina con el control de dirección.

COLGAR EL BALÓN

Al igual que en el fútbol real, una de las jugadas en las que más goles se logran, es la de colgar el balón desde las bandas. En este juego lo podemos hacer de dos maneras.

Apretando una vez el R2, daremos un pase elevado. Apretándolo dos veces efectuaremos un pase a media raso y más rápido de lo normal. Es mucho más efectiva la primera opción.



PARAR EL BALÓN

Cuando el balón va por el aire, podemos pararlo con el pecho o con el pie, dependiendo de la altura del balón y la posición que tengamos. Esto se consigue dejando apretado el triángulo. Si a la vez que aprietas el triángulo, pulsas la cruceta en la posición que más te interese, el jugador, al parar el balón con el pecho, dirigirá la pelota hacia el lugar que hayas elegido.

Esta técnica te evitará perder tiempo a la hora de parar los balones elevados.



EN CARRERA

Como sabrás hay un botón, el L1, que sirve para correr. Si lo dejas apretado tu jugador aumentará de velocidad. Sin embargo, ganarás más metros si en vez de dejarlo apretado vas dándole pequeños toques. De este modo tu jugador desplazará el balón unos metros.

Eso sí, debes tener cuidado ya que en los desplazamientos del balón tu jugador no tendrá un control total sobre la pelota y puede perderla con facilidad si se cruza un rival.

CORNERS

En los lanzamientos desde la esquina existe una fórmula para meter goles que suele ser bastante efectiva. Coloca a uno de tus jugadores en el vértice del área pequeña del primer palo (como en la foto), saca el córner apretando dos veces la X, y cuando te venga el balón, remata fuerte de cabeza (pulsa el cuadrado dos veces). No habrá rival que se te resista.





DISPAROS A PUERTA

Normalmente los disparos a puerta suelen ir, dependiendo del tiempo que dejes el botón apretado, a media altura o a ras del suelo.

Para conseguir que cojan altura tienes que hacer lo siguiente. Justo después del disparo mueve la cruceta en la dirección opuesta del tiro que has efectuado (si atacas hacia la derecha, mueve la dirección hacia la izquierda). Si lo haces bien (requiere un poco de práctica), es posible que marques algún gol desde fuera del área. También puedes utilizar el disparo a puerta cuando te veas agobiado en tu zona defensiva, para sacar el balón hacia delante. Con un poco de suerte puedes montar un buen contraataque.



PAREDES:

X - X: Es la pared clásica. El primer toque a la X da el pase; antes que el balón llegue al jugador que recibe el balón, apretamos de nuevo la X para que nos devolverá la pelota en la dirección en que corremos. Útil cuando hay superioridad numérica.

X - Cuadrado: Es igual que la pared clásica sólo que el jugador que recibe el balón lo devuelve elevado.

Aunque esta jugada es de gran utilidad en cualquier situación, es en la delantera donde más provecho le puedes sacar, ya que al ir por el aire, el balón se queda en una condición óptima para empalmar una volea: según nos viene o a bote pronto.

X - Triángulo: En realidad es una combinación entre tres jugadores al primer toque. Apretando la X el balón va del primer jugador al segundo; antes de que la pelota llegue al segundo jugador, apretamos el triángulo y marcamos con la cruceta la dirección hacia la que queremos que vaya el pase a un tercer jugador. Esta combinación es muy útil para sacar el balón con rapidez de la defensa o para hacer un ataque sorpresa. Si te aprendes bien la situación de tus jugadores en el campo puedes volver loco al contrario.

REGATE AL PORTERO

Cuando te quedes solo en un mano a mano contra el portero, es mucho más fácil intentar regatearle que marcar gol de un tiro directo.

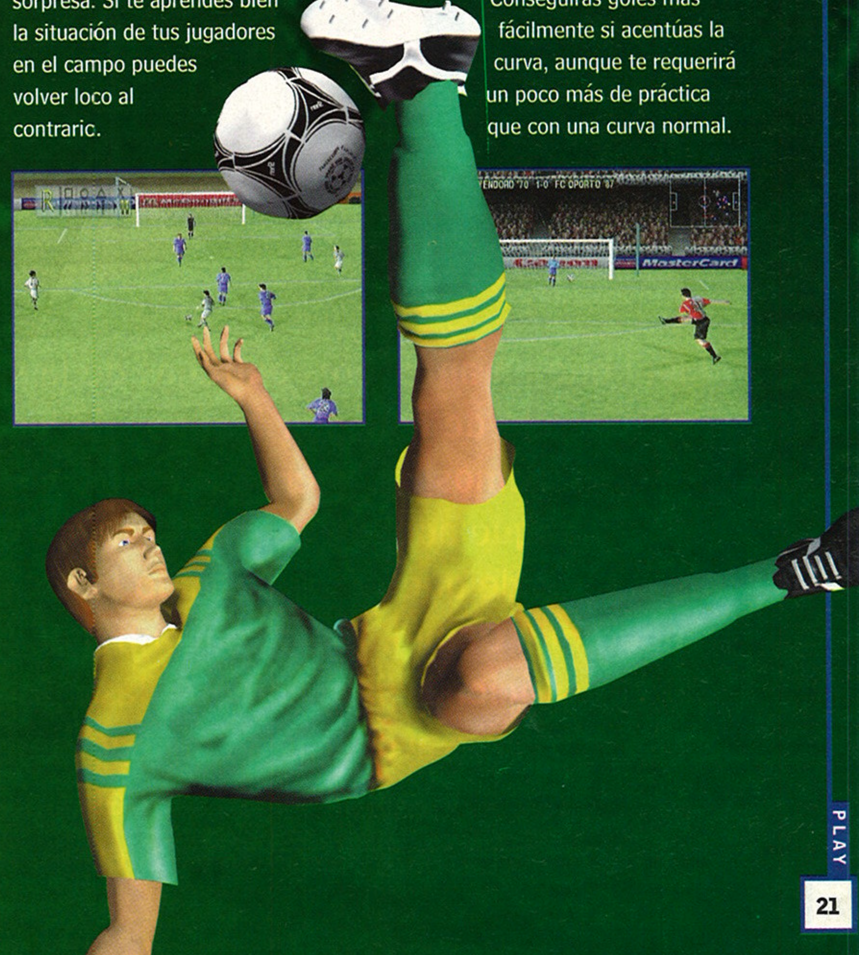
Lo que tienes que hacer es encararle por cualquiera de los dos palos de su portería y dejar de correr (simplemente ve andando). Justo cuando el portero se te eche encima, da un toque a la carrera y, una vez sobrepasado el portero, sólo tendrás que empujarla dentro.



EFECTOS

Los efectos se consiguen simplemente apretando en el pad la dirección hacia la que queremos que coja efecto el balón, justo después de efectuar el disparo. En el menú de opciones podemos acentuar la curva del efecto o disminuirla.

Conseguirás goles más fácilmente si acentúas la curva, aunque te requerirá un poco más de práctica que con una curva normal.



Need for Speed Road Challenge

Coches de lujo a tu alcance

Igual que en anteriores entregas de la serie, este *Road Challenge* nos propone el atractivo reto de conducir algunos de los coches deportivos más bellos del planeta. No sólo podemos recorrer intrincados circuitos con el fin de llegar los primeros a la meta, sino que además este es el único título que te permitirá presumir delante de tus amigos de que te ha detenido la policía cuando conducías a todo gas tu nuevo Lamborghini Diablo. Eso sí, encontrar todos los vehículos tiene su miga, y acumular el dinero suficiente para comprar las más preciadas joyas de la carretera tampoco es sencillo. Para ayudaros a conseguirlo hemos elaborado esta guía en la que os especificamos el mejor modo de descubrir todos los secretos del juego y las claves para conseguir la victoria. Siempre que sepas conducir muy bien, claro.

CONSEJOS GENERALES

DE BAUTIZO: Lo primero que debemos hacer es poner nuestro nombre en la sección de opciones. Así podremos verlo en la matrícula de los coches que vayamos adquiriendo y quedará registrado en los records que consigamos.

ELEGIR LA TRANSMISIÓN ADECUADA: Puedes empezar utilizando la transmisión automática, ya que no notarás una diferencia de velocidad apreciable con la manual, aunque con ésta conseguirás un rendimiento ligeramente superior. Si lo que quieres es conducir sin demasiadas complicaciones, la automática es tu elección y podrás competir en igualdad de condiciones.



Más adelante, cuando tengas práctica, puedes progresar y conducir cambiando marchas.

Si por el contrario, eres de los que le gusta la simulación más realista, y sacar el máximo provecho a las revoluciones, deberás elegir la transmisión manual.

OJO CON LOS FRENOS: Otra elección que tenemos que afrontar es si queremos que el coche vaya equipado con ABS o sin él. Te aconsejamos que dotes a tus coches con este sistema: el vehículo se comportará de una forma más fiable en las curvas.



¡A POR LAS CURVAS!: Antes de entrar en curvas comprometidas, reduce una marcha y antes de acabar el trazado, vuelve a subirla para obtener máxima velocidad. Puedes tocar un poquito el freno de mano, solo un toque, si notas que no estás tomando la curva demasiado bien, a la vez que haces contravolante para evitar salirte del trazado. Si utilizas transmisión automática, simplemente suelta un poco el acelerador antes de llegar y vuelve a acelerar en la salida de la curva, negociando con tus frenos ABS si fuera necesario.



BIFURCACIONES: Algunos de los circuitos tienen bifurcaciones y es aconsejable tomar la de la derecha: suele tener el trazado más fácil.

LOS GOLPES: Debes intentar no chocar demasiado con rivales, ni con los laterales del circuito o te descontarán dinero del premio en concepto de costes de reparación.

MEJORAR LOS VEHÍCULOS: Las mejoras para los coches son muy importantes, en cuanto tengas dinero suficiente, compra los tres grados de progreso para tu coche. Notarás la diferencia.

Cuando juegues en modo Torneo, es muy probable que tengas que vender tu coche para adquirir otro al entrar en un nuevo campeonato.

MODOS DE JUEGO

CAMPEONATO :

Clásicos Roadter del Mundo:
BONUS:
1º: 10.000.
2º: 8.500.
3º: 7.000.
Torneo fácil, para principiantes. Los coches que podrás usar son el Mercedes SLK y el BMW Z3.
Es mejor que elijas el Z3 y que corras un par de veces las carreras para ganar dinero, después actualiza tu coche al máximo y verás que sencillo es ganar el oro.

Circuito Club Regional:
BONUS:
1º: 20.000.
2º: 17.500.
3º: 15.000.
Si consigues el oro, podrás acceder al Evento especial "Torneo en carretera abierta". Quedando entre los tres primeros tendrás el premio del circuito Kindiak Park.
Algo más complicado que el campeonato anterior, puedes elegir entre los coches Chevrolet Camaro y Pontiac Firebird. Compra el Camaro y sigue la misma táctica del torneo anterior.

Desafío Super Sedán:
BONUS:
1º: 30.000.
2º: 27.500.
3º: 26.000.
Accederás al evento especial "Desafío K.O" consiguiendo el oro y podrás utilizar el circuito Celtics Ruins. Los coches disponibles son el Aston Martin DB7, BMW M5 y Jaguar XKR. Gana dinero con el Camaro actualizado al máximo en el Circuito Regional y después entra en este desafío adquiriendo un BMW M5.

Competición Grandes Turismos:
BONUS:
1º:110.000.
2º:105.000.
3º:100.000.
Conseguir el oro en esta competición te abre las puertas de la Copa Profesional Corvette y ocupar un puesto podio, te da acceso al circuito Dolphin Cove.
Para esta prueba dispones del Chevrolet Corvette C5 y de Ferrari 550 Manarello.
Usa el Corvette por que, además de tener mejores prestaciones que el Ferrari, te servirá para tener acceso al evento especial que otorga este torneo.
Realiza unas cuantas vueltas de práctica en Dolphin Cove para de este modo conseguir quedar primero con más facilidad.

Series Internacional Superdeportivos:
BONUS:
1º: 175.000.
2º: 150.000.
3º: 125.000.
Este torneo te abre las puertas de la Copa Profesional Porsche y del circuito Snowy Ridge.
Los coches a utilizar son el fantástico Porsche 911 Turbo, Ferrari F50 y Lamborghini Diablo SV.
El Porsche es el coche ideal para esta prueba. Actualízalo y conseguirás una aceleración a prueba de bombas, que te sacara de cualquier apuro en el que te puedas encontrar.

Campeonato GT:
BONUS:
1º: 250.000.
2º: 225.000.
3º: 200.000.
Con el primer puesto accederás al evento especial "Competición de Resistencia" y te descubrirá los tres circuitos Raceway. Los coches a utilizar son el Mercedes CLK GTR y el McLaren F1 GTR.
El último torneo, con curvas cerradas y competidores más duros de lo habitual. La elección del coche a utilizar dependerá de tus gustos, pues el comportamiento de ambos es excelente.



EVENTOS ESPECIALES

Para hacer un buen papel en los eventos especiales, es importante no intentar ganar a la primera. Simplemente trata de conseguir en la primera vez los Bonus que te ha costado la cuota de inscripción. Más que nada, para no perder.
Ten en cuenta que son carreras difíciles y te costará varios intentos conseguir una posición aceptable.
En conducción nocturna, es una buena táctica quedarse detrás de algún rival para ver mejor el trazado y no comerte las curvas
En carreras con tráfico abierto quédate el mayor tiempo posible en tu carril y evitarás muchas colisiones.

Series Twilight Open:
Su entrada es totalmente libre, así que adelante.



Fin de semana en carretera:
Para entrar en carrera, es necesario disponer de un BMW Z3 con todas las mejoras. Además debes pagar la cuota de inscripción, tanto en este, como en los demás eventos especiales.

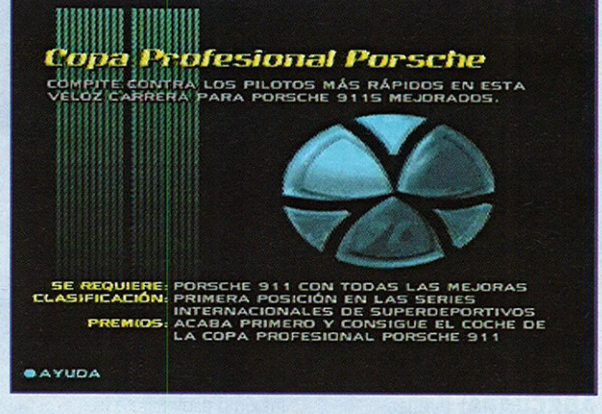
Desafío K.O.:
Obligatorio ser campeón del Desafío Super Sedán.
En este recorrido se irá eliminando a cada vuelta el último clasificado, hasta que solamente quede uno. Una carrera muy divertida.
Ganar te dará la oportunidad



de descubrir un evento especial nuevo, el Desafío K.O. en carretera abierta.

Desafío K.O. en carretera abierta:
Hay que eliminar a todos los rivales en el Desafío K.O. para entrar en este evento, cuya mecánica es idéntica, pero con coches circulando por la calzada.

Copa Profesional Corvette:
Requiere el oro en la Competición Grandes Turismos y un Corvette con las tres mejoras.



El triunfo te otorgará el coche oficial de la Copa Corvette.

Copa Profesional Porsche:
Es necesaria la victoria en las Series Int. Superdeportivos y un Porsche 911 totalmente actualizado.
Ganar te reportará el coche oficial de la Copa Porsche. Una auténtica gozada.

Competición Resistencia:
Entrada libre obteniendo el trofeo de campeón del Campeonato GT. Una de las carreras más difíciles del juego, un autentico reto.

Torneo en carretera abierta:
La entrada es libre, siempre y cuando tengas el oro en el Circuito Club Regional.

HIGH STAKES





En esta opción para dos jugadores a pantalla partida, podrás jugarte contra una amigo, en una apuesta sin marcha atrás, tu coche.
Hay que insertar las dos tarjetas de memoria y el que gane se lleva el coche del contrario. Asegúrate antes de desafiar a alguien que tienes posibilidades de ganar con tu coche, porque, te lo digo por experiencia propia, da mucha rabia quedarte sin tu bólido favorito. Y sobre todo, no te juegues coches que después no puedes volver a comprar (coches secretos).

PERSECUCIÓN

Puedes correr sólo o contra un amigo. La mejor táctica es quedarse fuera del alcance de los policías, bien corriendo mucho o quedándote algo rezagado, obligándoles a seguir a tu contrario. Normalmente te multarán dos veces antes de arrestarte, pero si llevas una velocidad excesiva todo el tiempo, seguramente te arrestarán la primera vez que te atrapen.

Si consigues ganar en los tres niveles de dificultad, conseguirás un vehículo extra que consiste en un helicóptero de la policía.

También puedes elegir ir del lado de la ley, seleccionando en el menú de coches los vehículos policiales.

De este modo tu misión será arrestar a todo aquel que sobrepase los límites de velocidad.

Manteniendo pulsado el botón L1 en carrera, accederás al menú de la policía, desde el cual podrás pedir apoyo, bloqueos de la carretera e incluso que pongan una regleta de clavos para detener al infractor.

Así mismo, tienes opción de quitar el sonido de la sirena, para acercarte sin levantar demasiadas sospechas, pero cuidado, sin la sirena activada no podrás detenerlos.

Si consigues arrestar a 10 conductores en cada nivel de dificultad antes de que termine el límite de tiempo, conseguirás un nuevo Súper coche para la policía.









CIRCUITOS

LANDSTRASSE

Ubicado en Alemania. Ancho y sencillo, muy apto para hacer buenos tiempos.



A. Curva difícil a la izquierda, invadir un poco el césped no te restará demasiado tiempo.

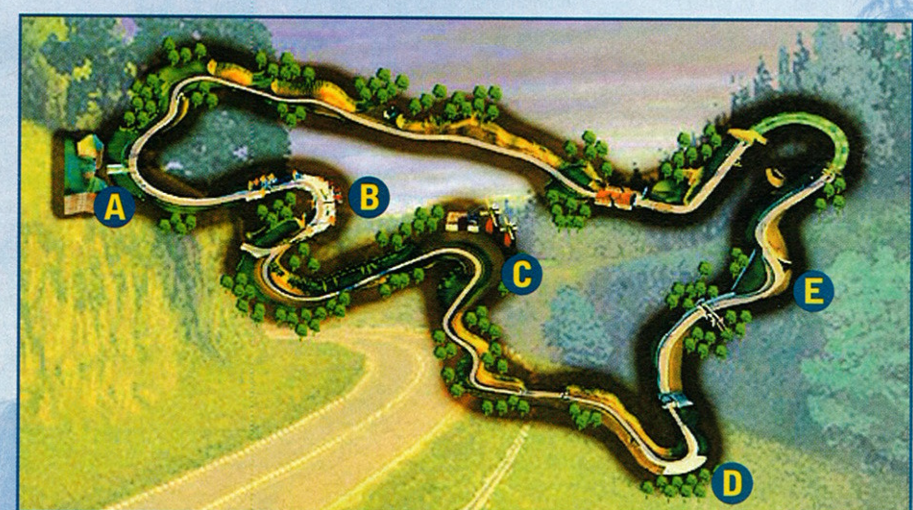
B. El pueblo. Tiene una curva de horquilla en el centro. Si la tomas demasiado rápido, invadirás una zona con mesas. No te preocupes si esto ocurre: llévate por delante todas las mesas, encontrarás una salida un poco más adelante y no habrás perdido velocidad.

C. Toca un poco el freno antes de entrar en la curva de los molinos.

D. Si entras demasiado deprisa en esta curva, puedes quedar atrapado en la valla protectora.

E. El peor giro del circuito, toca el freno de mano al entrar y utiliza el contravolante.

Más adelante deberás correr este circuito a la inversa. Es aplicable lo dicho antes, pero además, encontrarás una curva a la izquierda muy cerrada, tras el puente que está en bajada. Y una curva a la derecha complicada a la entrada del pueblo.









ROUTE ADONF







Francia. Un circuito relativamente fácil. Más adecuado para los coches lentos que para los rápidos.

A. Puedes pasar esta zona a máxima velocidad, siempre y cuando no invadas el césped.

B. Esta es la zona del bosque de almendros, y aquí tendrás que usar bien tus frenos, para evitar pasarlo rozando en todas las paredes.

C. Modera un poco tu velocidad en esta zona, y cuidado con la curva cerrada a la derecha o acabarás chocando.

D. Esta parte del circuito es de máxima velocidad y en ellas puedes aprovechar para recuperar segundos perdidos.

E. A primera vista parece una curva sencilla, pero tómala con precauciones o puedes llevarte un disgusto.

En su sentido contrario, existe una curva difícil de izquierda a derecha, a la salida del bosque. Una vez llegues al pueblo, puedes tomarlo a tope de gas, apoyándote y subiéndote algo en las aceras y frenando un poco en la última curva a la izquierda, antes de salir.







DURHAM ROAD

Inglaterra. Esta pista es apta para ir rápido. En la primera sección, encontrarás dos bifurcaciones, en este caso y sólo en este, es mejor que entres por la de la izquierda. Atención a los giros tras los puentes marcados con la señal amarilla y negra.

A. Si no quieres salirte de los límites, suelta algo el acelerador en este giro. Parece sencillo, pero...

B. Al salir de la segunda derivación tenemos una curva a la izquierda en la que deberás entrar en tercera marcha y frenando.

C. Baja tu velocidad antes de llegar a la cresta de la colina.

D. Curva muy cerrada. Debes intentar ajustar tu velocidad a unos 90 Km/h.

E. Gira a la derecha antes del túnel o perderás mucho tiempo intentando rescatar tu coche de la pared. Realmente peliagudo.



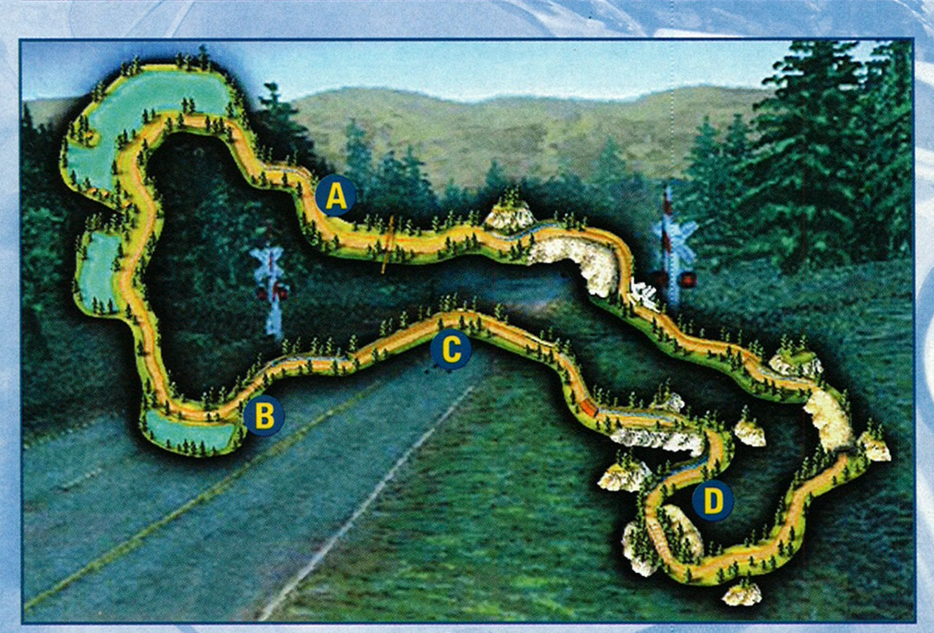








KINDIAK PARK





U.S.A. Uno de los recorridos más bonitos del juego. La línea de llegada es la vía del tren turístico que circula a lo largo de todo este circuito. Puedes intentar conducir por encima de las vías del tren, pero te arriesgas a encontrarte de frente con una locomotora de vapor lo que, además de peligrosos, no es nada recomendable.

A. Zona rápida. Intenta hacer bien el trazado o te saldrás de los márgenes.

B. Especial atención a la horquilla cerrada a derechas, que encontrarás inmediatamente después de divisar al tren por primera vez.

C. Para estar seguros, deberías cruzar esta curva a una velocidad de 120 Km/h, aproximadamente.

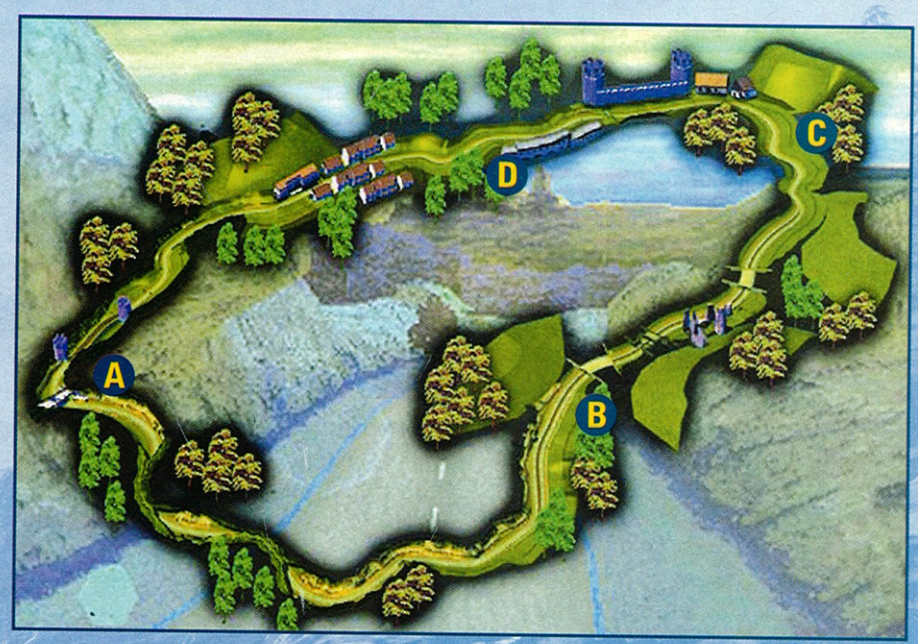
D. A partir de este punto, no deberías tener problemas para llegar a la línea de meta con la máxima rapidez. Dale gas e intenta mejorar tus tiempo.







CELTIC RUINS

Escocia. Trayecto muy fácil, encontrarás la pista más ancha de todo el juego.
Si estabas buscando un circuito donde exprimir al máximo tus coches veloces, aquí lo tienes.

A. Suelta el acelerador y deja que el coche pase con su propia inercia.

B. La salida del túnel te puede sorprender la primera vez, recuerda este aviso. En cualquier caso, en esta zona es donde alcanzarás la mayor velocidad en todo el juego.

C. Reduce hasta entrar en tercera velocidad o quedarás atrapado en el césped, con la consiguiente pérdida de tiempo.

D. Zona un poco más difícil, los árboles pueden llegar a ser obstáculos importantes.

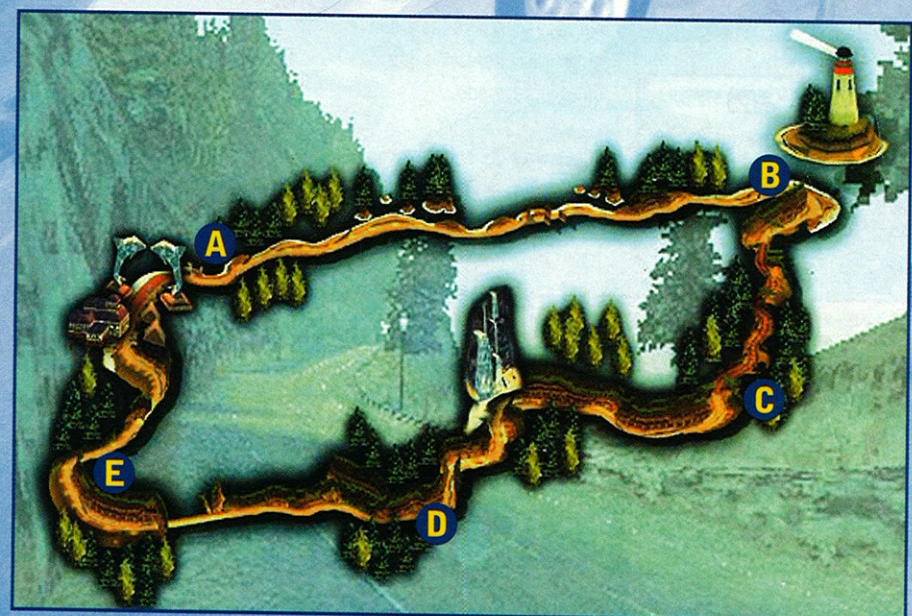




DOLPHIN COVE







Un circuito que no te dejará indiferente, te gustará o le odiarás.

A. Estatuas de Delfín. Pasa a toda velocidad, después de negociar la curva anterior.

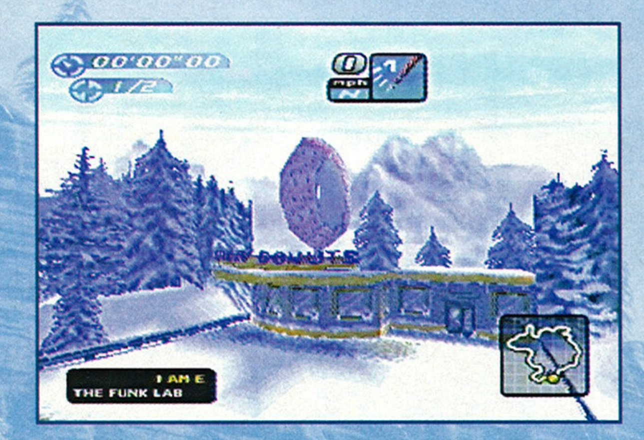
B. Aquí tenemos una horquilla que te pondrá en auténticas dificultades, si te despistas.

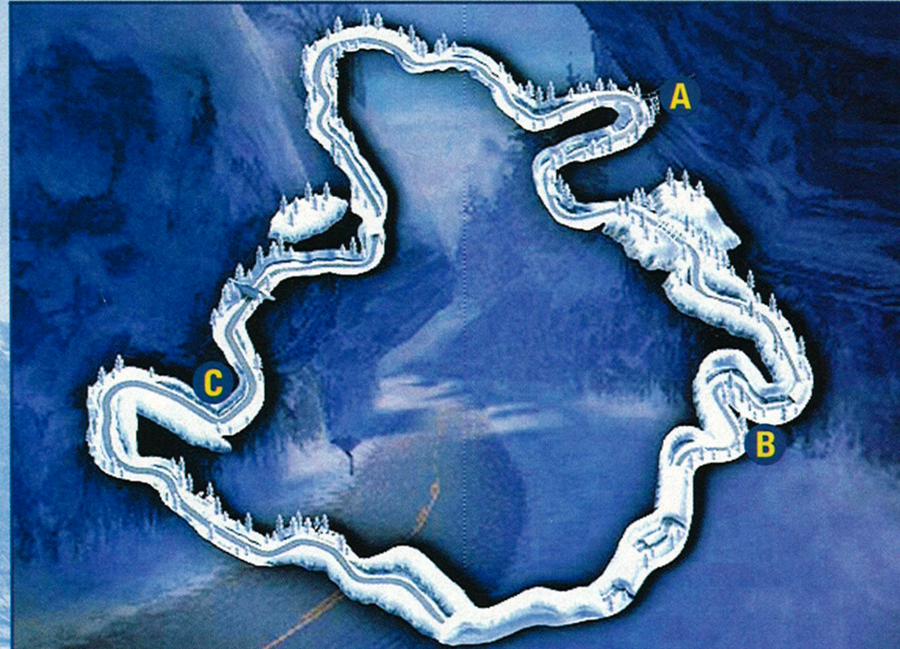
C. Debes atravesar por la roca a baja velocidad. 100 Km/h. serán suficientes.

D. Puedes pisar un poco el arcén si fuera necesario. Si no lo haces, este bosque te puede hacer perder mucho tiempo.

E. Una curva terrible de 180º, en la que tienes que tener cuidado.
Una vez que la hayas pasado, pisa a fondo el acelerador y no lo sueltes hasta llegar de nuevo a las estatuas.

SNOWY RIDGE





Un trazado muy difícil. La nieve se tornará resbaladiza, pero solamente cuando la pises con tu coche. Debes de tomar varias curvas a velocidades muy lentas. Es en este circuito donde equipar a tu coche con frenos ABS, toma todo su sentido.

A. Una horquilla de cuidado, debes atravesarla en segunda marcha o te descontrolarás.

B. Otra giro complicado. Aplica la misma táctica que en la curva anterior. Te resultará difícil mantenerte en el trazado. Puedes invadir un poco el margen, pero te arriesgas a que el coche patine.

C. Atravesando este tramo, tenemos la zona rápida del circuito incluyendo los túneles. Es aquí donde debes sacar el máximo provecho a tu coche.







THE RACEWAYS



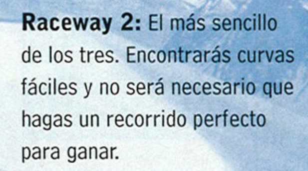












Solo podrás correr en estos circuitos, cuando hayas conseguido el oro en el Campeonato GT. Los tres recorridos son duros, con curvas muy cerradas y con giros que intentarán que quedes atrapado.

Raceway 1: El más largo de los tres. Necesitarás usar mucho los frenos, si no quieres hacer el ridículo.

Raceway 2: El más sencillo de los tres. Encontrarás curvas fáciles y no será necesario que hagas un recorrido perfecto para ganar.

Raceway 3: Olvídate de ganar enseguida. Debes tratar de compensar los puntos que pierdas aquí con los de anteriores carreras. Conseguir aquí el primer puesto, es cosa de volverse loco.







LOS COCHES

ASTON MARTIN DB7

Bonus:
Comprar: 40000.
Nivel 1: 6000.
Nivel 2: 10500.
Nivel 3: 13500.

Cuando lo hemos actualizado se consigue más velocidad y sencillez de manejo. Tiene unas características similares a las del Jaguar, pero muy por debajo de las del BMW M5, que son los dos coches que se sitúan en su misma categoría.








CHEVROLET CAMARO Z28

Bonus:
Comprar: 22000.
Nivel 1: 3300.
Nivel 2: 5775.
Nivel 3: 7425.

La conducción del Camaro te exige mayor concentración que otros coches. Tiene un extraño comportamiento y más de una vez te saldrás de una curva por este motivo. Sin embargo, si dominas su potencia puede ganar para ti muchas carreras.







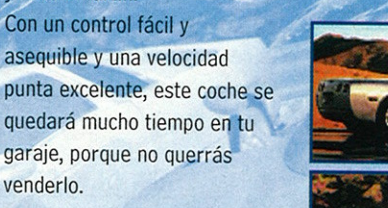
BMW M5

Bonus:
Comprar: 45000.
Nivel 1: 6750.
Nivel 2: 11813.
Nivel 3: 15188.





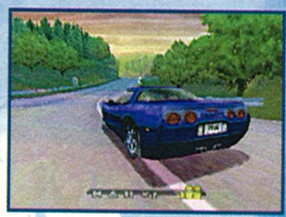

Sin duda, el rey de los sedán. El modelo más compensado dentro de su gama, supera en prestaciones claramente a sus competidores directos: Jaguar y Aston Martin.
Con un control fácil y asequible y una velocidad punta excelente, este coche se quedará mucho tiempo en tu garaje, porque no querrás venderlo.



CHEVROLET CORVETTE C5







Bonus:
Comprar: 60000.
Nivel 1: 9000.
Nivel 2: 15750.
Nivel 3: 20250.

Un modelo difícil de conducir, pero también es uno de los mejores. Si quieres poner a prueba tu destreza al volante, prueba con él. Cuando lo domines te entusiasmará.

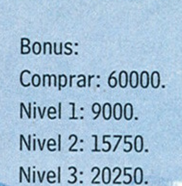
BMW Z3

Bonus:
Comprar: 20000.
Nivel 1: 3000.
Nivel 2: 5250.
Nivel 3: 6750.

Debe ser tu primera elección. Muy fácil de conducir, con una aceleración considerable, y una frenada más que decente. Una vez actualizado, incluso te permitirá competir en algún Evento Especial con éxito.



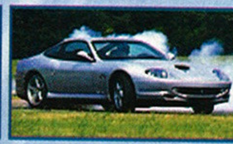


FERRARI 550 MARANELLO

Bonus.
Comprar: 75000.
Nivel 1: 11250.
Nivel 2: 19688.
Nivel 3: 25313.

De prestaciones excelentes, el coche más equilibrado de su gama y con mucho nervio. Eso sí, es ingorbernable en circuitos mojados





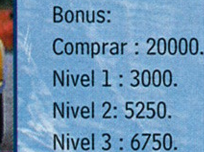
LAMBORGHINI DIABLO SV

Bonus:
Comprar: 200000.
Nivel 1: 20000.
Nivel 2: 35000.
Nivel 3: 35000.



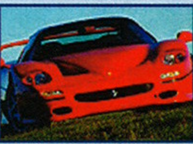
Equipado con una potencia sobrecogedora, no alcanza sin embargo, los picos de velocidad del F50. Además, si no eres un conductor muy cuidadoso, tendrás que afrontar unas facturas muy altas por gastos de reparación.



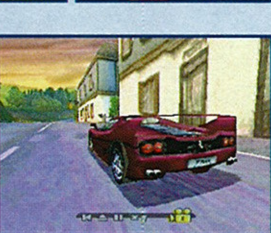


FERRARI F50

Bonus:
Comprar: 225000.
Nivel 1: 22500.
Nivel 2: 39375.
Nivel 3: 50625.







Aquí tenemos a "La Máquina". Cuando lleves este coche, debes ser consciente en todo momento de que vas montado en una auténtica bestia. El más rápido de todos los coches de su clase. Al principio es casi una pesadilla controlarlo, pero una vez que lo actualices, su control se vuelve mucho más firme. Cuidado con él.

MERCEDES SLK-230

Bonus:
Comprar : 20000.
Nivel 1 : 3000.
Nivel 2: 5250.
Nivel 3 : 6750.





Tiene unas características muy similares a las del BMW Z3. Preferimos el BMW ya que este Mercedes tiene un control algo mediocre.
Es de lenta aceleración y no tiene una punta de velocidad demasiado alta.







JAGUAR XKR









Bonus:
Comprar: 40000.
Nivel 1: 6000.
Nivel 2: 10500.
Nivel 3: 13500.

Un coche bastante compensado, pero queda por debajo de las prestaciones del BMW M5. Solamente recomendado para los fans de la firma Jaguar.

MERCEDES CLK-GTR

Comprar : 500000 (No se puede actualizar).
El Mercedes CLK-GTR se puede comer vivo a cualquier otro coche que te encuentres en carrera. Necesitaras una buena técnica de conducción debido a la endiablada velocidad que alcanza. No es muy recomendable en circuitos con trafico abierto.







Mc LAREN F1 GTR

Comprar : 500000.
(No se puede actualizar).



Su nombre ya lo indica, si te compras este bólido, habrás adquirido un Formula 1.
El truco para controlarlo consiste en intentar que no "pierda la cola" en las curvas. Si evitas los trompos frecuentes, no habrá circuito que se te resista.
Resulta un placer conducir este bólido.









PONTIAC FIREBIRD T/A

Bonus:
Comprar: 22000.
Nivel 1: 3300.
Nivel 2: 5775.
Nivel 3: 7425.

Prácticamente idéntico en prestaciones al Camaro. Su comportamiento en toda situación es aceptable. Una opción a tener en cuenta.







PORSCHE 911 TURBO



Bonus
Comprar: 175000.
Nivel 1: 17500.
Nivel 2: 30625.
Nivel 3: 39375.

Su control es impecable, si bien es algo lento para recuperarse en la salida de las curvan en horquilla o de las muy cerradas.





COCHES OCULTOS

Titán: Lo conseguirás ganando el trofeo de oro en todos los eventos especiales del juego. El más difícil de conseguir.





Helicóptero: Si ganas en los tres niveles de dificultad del modo Persecución, este helicóptero de la policía será tuyo.





Phantom: Necesitarás tener el oro en todos los Torneos para acceder a este vehículo.





TRUCOS

Coches ocultos:
Introduciendo estos nombres en el menú de opciones tendremos acceso a los coches ocultos, pero no podremos salvar la partida.
FLASH: Phantom.
HOTROD: Titán.
WHIRLY: Helicóptero de la policía.

Modo Borracho:
Escoge un coche y comienza una carrera. Inmediatamente pulsa Izquierda + Cuadrado + Círculo. Mantelos apretados hasta que te den la salida. A partir de este momento prepárate a sentir lo mismo que un conductor en estado, digamos, un poquitín alegre.

Oponentes lentos:
Escoge el modo de Torneo o Eventos Especiales. Selecciona tu coche, presiona START e inmediatamente, antes de que aparezca la pantalla de carga, pulsa:
Izquierda + Cuadrado + Círculo, hasta que comience la carrera.

Vista del salpicadero del coche:
Selecciona un modo de juego y elige un circuito. Inmediatamente presiona Arriba + Triangulo + X, hasta que empiece la carrera.

Modo Turbo:
Una vez que tengas la vista del salpicadero, pulsa la bocina (arriba) para conseguir un incremento de velocidad.

Dinero Fácil:
En el modo High Stakes para dos jugadores, ¿quién te dice que no puedes jugarte el coche contra ti mismo?
Consigue uno o dos coches decentes, y guarda saldo suficiente para adquirir otro. Conecta un segundo mando y una segunda memory card en el puerto 2. Copia los datos de tu tarjeta de memoria en la segunda tarjeta y entra en el modo High Stakes.
Cuando comience la carrera, toma el segundo mando y abandona o pierde. Ahora el coche pasará a tu tarjeta y podrás venderlo tranquilamente. Repítelo las veces que te apetezca.








Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • • **Nº 2**

• RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

• GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

• FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

• MEN IN BLACK
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

• ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

• DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • • **Nº 3**

• TEKKEN 3
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

• MEDIEVIL
Desvela TODOS sus misterios.

• CRASH BANDICOOT 3
Cómo acceder a TODOS los niveles.

TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.

Completa tu colección

(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

CRASH BANDICOOT 3

La culminación de la saga





Parecía difícil que después de la segunda parte, un juego de la serie Crash pudiera sorprender. Sin embargo, *Crash Bandicoot 3* lo hizo, y cómo.

Todo en *Crash Bandicoot Warped* es mejor. El motor del juego, las definición de los gráficos, las animaciones del personaje, los escenarios... Incluso se permite el lujo de presentar a una compañera de Crash y ampliar las miras del juego hasta alcanzar géneros tan variopintos como el shoot'em up o la velocidad. Ahora Crash pilotará un avión explorará el fondo del mar vestido de buzo, cabalgará en un tigre, saltará olas en una moto acuática o sorteará el tráfico en una moto. A todo esto sin olvidarnos, por supuesto, de las plataformas puras y duras que siguen siendo la base del juego.

Por si esto fuera poco, encontramos un modo de juego bastante inusual en los plataformas: el time trial o contra reloj. Es decir, tras completar una fase podemos volverla a jugar con un tiempo límite y con un objetivo definido. A parte de una curiosidad, esta opción permite abrir nuevas fases y niveles. Sin duda, se trata del plataformas más completo y variado que podéis encontrar. Además es apto para cualquier tipo de usuario: con él nadie se podrá aburrir. Excepcional pese a su precio.

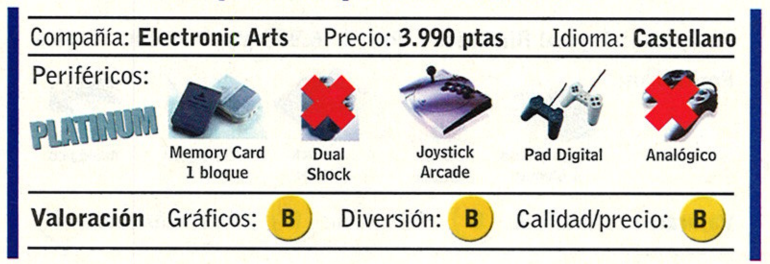


Con Crash 3 nunca dejamos de sorprendernos: está plagado de situaciones sorprendentes.



CROC

El primer plataformas 3D



El principal mérito de *Croc* fue convertirse en el primer plataformas absoluta y totalmente 3D para PlayStation.

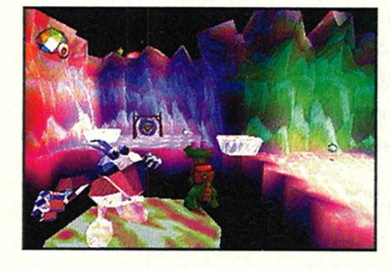
El simpático cocodrilo protagonista de la aventura podía moverse en cualquier dirección, resolver puzzles y realizar un buen puñado de acciones diferentes disfrutando de un control sencillo y bastante asequible. Sólo las cámaras, un poco lentas en su desplazamiento, pueden ponernos en algún aprieto.

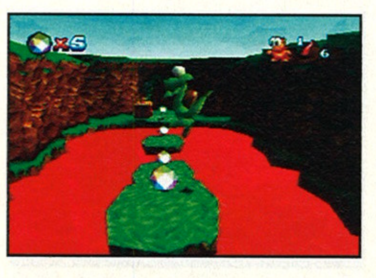
Gráficamente es un juego bonito y simpaticón, aunque resulta un poco repetitivo ya que los cinco niveles de cada fase se basan en el mismo tipo de escenarios genéricos (lava, nieve...). Además, con el paso del tiempo hemos visto plataformas mucho más espectaculares en lo que a efectos gráficos, animación y texturas se refiere.

A la hora de jugar nos encontramos con que, pese a que el planteamiento de los niveles nos deja evolucionar con libertad, a la hora de pasar de nivel es totalmente lineal. No podemos elegir la siguiente fase que queremos jugar, algo bastante habitual en los plataformas 3D modernos. Sin embargo, oculta muchos secretos en cada nivel, así que al completarlos podremos volver tantas veces como queramos. Por desgracia, el desarrollo de los niveles también termina haciéndose un poco monótono al presentar muy pocas sorpresas de fase en fase y obligarnos a seguir las mismas pautas de acción.

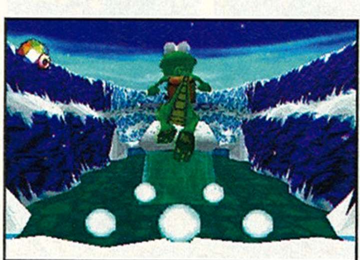
El definitiva, un plataformas entretenido y a un buen precio, pero que no supera a otros juegos más modernos con un planteamiento similar.

Eso sí, por su facilidad de manejo y estética infantil es el juego ideal para los más pequeños.









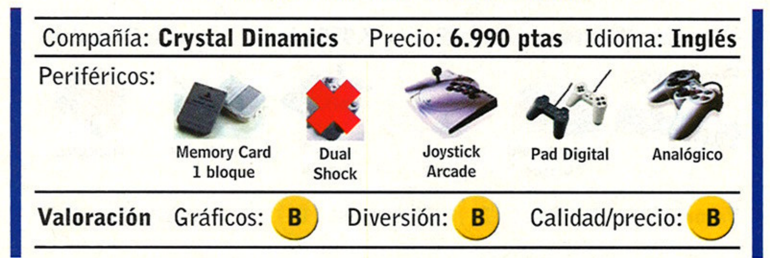
Las plataformas puras y duras son la base de *Croc*, aunque también deberemos saber orientarnos y resolver algunos puzzles sencillos.



La cámara se moverá de manera automática y habrá ocasiones en las que no nos coloque en la mejor perspectiva para seguir la acción.

GEX ENTER THE GECKO

Problemas de visibilidad


Compañía: **Crystal Dinamics** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Inglés**
Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock (tachado), Joystick Arcade, Pad Digital, Analógico
Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B

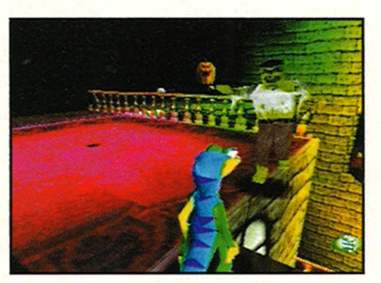


Con este título, Gex se estrenó en las tres dimensiones presentándonos un plataformas simpático, variado y con mucho sentido del humor. El mejor de su género en esos momentos.

Sin embargo, el juego mostraba importantes deslices técnicos que mermaban la jugabilidad. El principal problema es un sistema de cámaras demasiado brusco y poco adecuado, que no permite seguir el juego con soltura obligándonos a realizar más de un salto de fe.

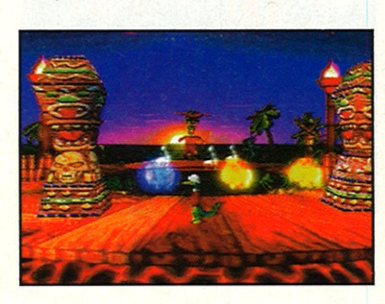
Cuesta acostumbrarse, pero metidos en harina descubrimos un juego realmente entretenido y lleno de alternativas que nos propone muy distintas misiones dentro de la misma fase. El objetivo es obtener los mandos a distancia que abren el acceso de nuevos niveles y este sistema llega a hacerse de verdad adictivo. Amplios mapeados 3D, muchos saltos y una pizca de aventura saben granjearse la simpatía del jugador. Lástima que no todas las misiones tengan el mismo ritmo: presenta algunas auténticamente tediosas.

En conjunto, *Gex Enter the Gecko* es un juego divertido y recomendable, sin embargo, la segunda parte es muy parecida y le supera ampliamente. Técnicamente está más conseguida, corrige el defecto de las cámaras y sabe mantener el ritmo. La diferencias de precio, apenas dos mil pesetas, no compensan la diferencia de calidad.



Con Gex recorreremos variadas fases ambientadas en serie de televisión y películas de cine.

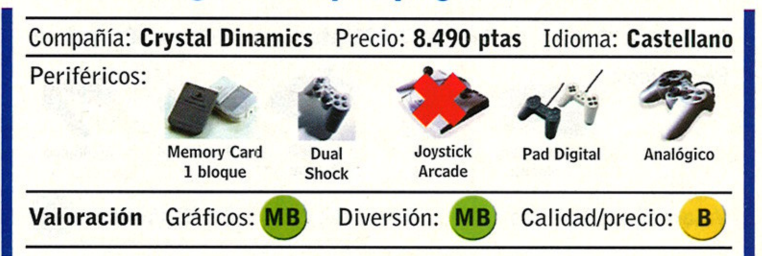






GEX DEEP COVER THE GECKO

Algo más que pegar saltos


Compañía: **Crystal Dinamics** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Castellano**
Periféricos: Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Joystick Arcade (tachado), Pad Digital, Analógico
Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B

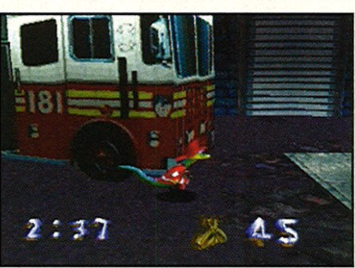
La serie Gex sabe combinar de manera magistral las plataformas y los saltos imposibles con unos adictivos tintes de aventura.

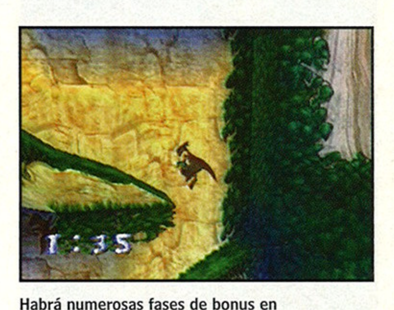
Con *Gex Deep Cover the Gecko* tendremos que ser tan hábiles saltando como resolviendo puzzles y orientándonos por los escenarios. Además, cada uno de sus muchos niveles se estructura casi como una aventura independiente que nos propone distintas misiones que bien pueden ser destruir unas torretas en la fase del cine bélico como desenmascarar a un malvado Papá Noel. Todo depende del tipo de película o serie de TV que nos haya tocado jugar.

Cada misión que completemos nos dará un mando a distancia y gracias a ellos y otro tipo de items iremos abriendo las entradas a nuevas fases que podremos jugar en el orden que prefiramos. Gráficamente supera a su antecesor y muestra un entorno gráfico mucho más sólido y brillante, así como una jugabilidad mucho más acertada gracias al mejor comportamiento de las cámaras que siguen a Gex.

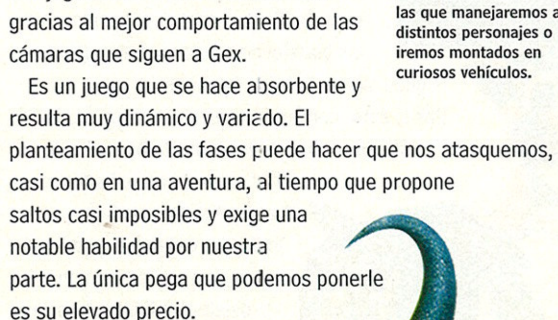
Es un juego que se hace absorbente y resulta muy dinámico y variado. El planteamiento de las fases puede hacer que nos atasquemos, casi como en una aventura, al tiempo que propone saltos casi imposibles y exige una notable habilidad por nuestra parte. La única pega que podemos ponerle es su elevado precio.







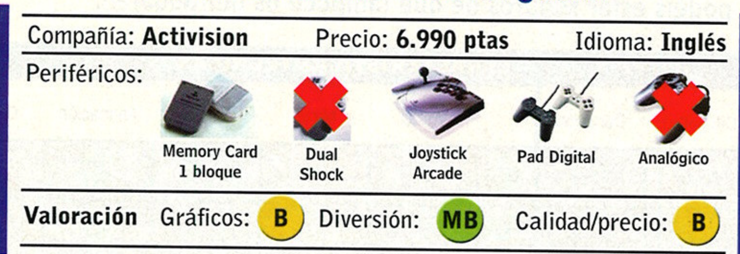
Habrá numerosas fases de bonus en las que manejaremos a distintos personajes o iremos montados en curiosos vehículos.





PITFALL 3D

En la sencillez está el gusto



Empleando un diseño totalmente 3D de escenarios y personajes, Activision ha conseguido recrear la sencillez y diversión de los plataformas tradicionales.

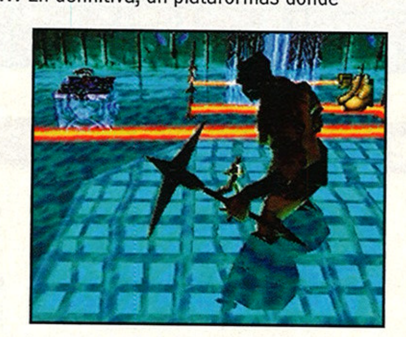
Pitfall 3D destaca por un apartado gráfico lleno de detalles de calidad y efectos de luz. Pese a su aparente oscuridad (se desarrolla en grutas o templos) resulta atractivo de jugar. Tampoco está mal avisar que aunque el juego es 3D no nos encontraremos frente a grandes espacios abiertos, sino que tendremos que seguir caminos más o menos limitados (estrechísimos a veces) que, eso sí, nos dejarán elegir la ruta que queramos tomar o volver sobre nuestros pasos.

Por otra parte, la jugabilidad es altísima Nuestro héroe deberá afinar a tope para conseguir realizar saltos imposibles, engancharse de liana en liana, esquivar cuchillas, correr frente a bolas de fuego... En definitiva, un plataformas donde prima la habilidad. Es difícil, pero el ajustadísimo control del personaje nos va a permitir, con un poco de paciencia y práctica, abrirnos camino por sus laberintos en busca de los interruptores u objetos que precisemos para avanzar.

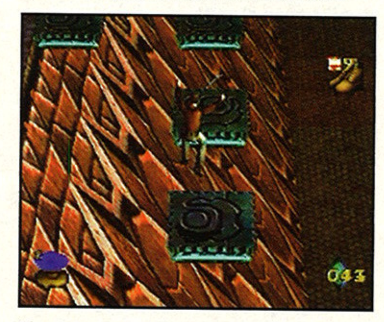
Mención aparte merecen los enemigos finales que tienen escenarios independientes y que pondrán a prueba tanto nuestros reflejos como nuestra inteligencia buscando el modo de acabar con ellos. Lo que a veces es mucho más complicado de lo que a primera vista parece.

En resumen, se trata de un juego de sencillo desarrollo y fácil manejo que nos retará con plataformas realmente escalofriantes y que nos hará pasar un rato de lo más divertido.

Lástima que sea poco variado de escenarios, algo repetitivo en general y que el protagonista no pase de tener una correcta animación, pese a mostrar un buen puñado de habilidades.



Los enemigos finales cuentan con niveles propios en los que habremos de realizar varias operaciones para conseguir acabar con ellos.



Uno de los puntos fuertes del juego es su ajustada jugabilidad que nos permite ajustar en los saltos sin preocuparnos del control.





SPYRO THE DRAGON

Preciosismo gráfico



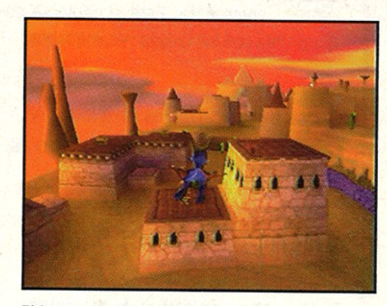
Igual que ocurre con *Bichos, Spyro the Dragon* es más una aventura 3D que un auténtico plataformas. Sin embargo, tanto su estilo como su estética le emparientan más con un *Gex* que con un *Tomb Raider*.

El objetivo del juego es recorrer preciosos y laberínticos mundos 3D buscando estatuas de dragones congeladas por la malo de turno. Aunque tendremos que emplear nuestro salto en más de una ocasión, básicamente nuestra tarea consistirá en acabar con los enemigos que encontremos y resolver algunos sencillos puzzles. El juego ofrece una gran variedad de mundos y en los que tropezaremos con diversas situaciones: habilidad planeando, saltando, disparando fuego...

Sin embargo, el principal atractivo de *Spyro de Dragon* no es un entretenido desarrollo, si no su espectacular entorno gráfico donde destaca la brillantez de los colores y, sobre todo, la amplísima línea de horizonte que nos permite ver objetos lejanísimos.

La originalidad de personajes y escenarios, así como la simpatía del protagonista terminan de enganchar al jugador. A la larga, nos damos cuenta de que no es un juego excesivamente complicado, aunque compensa esta deficiencia gracias a sus numerosas fases y la adicción que sabe provocar.

Sin duda una espléndida compra que hará las delicias de los más pequeños y agradará a los jugadores más talluditos.



El juego cuenta con el aliciente de tener las voces y los textos traducidos al castellano.





A continuación podéis ver los datos más significativos los juegos de esta comparativa y el orden en el que han quedado situados tras nuestro examen. Nos hemos decantado finalmente por los dos más frescos, largos e innovadores: *Ape Escape* y *Crash Bandicoot 3*. Sin embargo, si queréis un gran plataformas y barato, no lo dudéis, *Crash 2* es el vuestro. Los demás son buenos plataformas, con sobradas virtudes para divertir y podéis estar seguros de que tampoco os defraudarán.

TITULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES							CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS					
		Número de personajes	Número de jugadores	Número de fases	Niveles de dificultad	Dificultad	Duración		Vistas	Mirar	Cámara	Animación	Control
Ape Escape	MB	1	1	25	1	Media	Muy alta	MB	1	Sí	Automática y manual	MB	E
Bichos	B	1	1	15	1	Media	Media	MB	2	Sí	Automática	B	MB
Bugs Bunny Perdido en el Tiempo	B	1	1	30	1	Media	Alta	B	No	Sí	Automática y manual	MB	R
Crash Bandicoot 2	B	1	1	26	1	Media	Alta	MB	No	No	Automática	MB	E
Crash Bandicoot 3	E	2	1	25	1	Alta	Muy alta	E	No	No	Automática	E	E
Croc	MB	1	1	45	1	Muy alta	Muy alta	R	3	Sí	Automática	R	B
GEX: Enter The Gecko	B	1	1	15	1	Muy alta	Muy alta	B	3	Sí	Automática	B	B
GEX: Deep Cover Gecko	MB	1	1	18	1	Muy alta	Muy alta	MB	3	Sí	Automática y manual	MB	MB
Pitfall 3D	MB	1	1	14	1	Muy alta	Muy alta	B	No	No	Automática	B	E
Spyro The Dragon	MB	1	1	35	1	Media	Muy alta	E	1	Sí	Automática y manual	E	E

Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Como habréis observado, junto a algunos juegos aparece una mano como ésta. Este símbolo se corresponde con los juegos recomedados.

Vamos a explicaros los términos y y categorías empleados en el cuadro de análisis.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:
Es la puntuación global de los datos objetivos, obviamente, cuantos más personajes, fases y más largo sea el juego, mayor será su valoración.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
Valoramos los apartados que determinan el acabado técnico del juego y que pueden influir en la jugabilidad final.

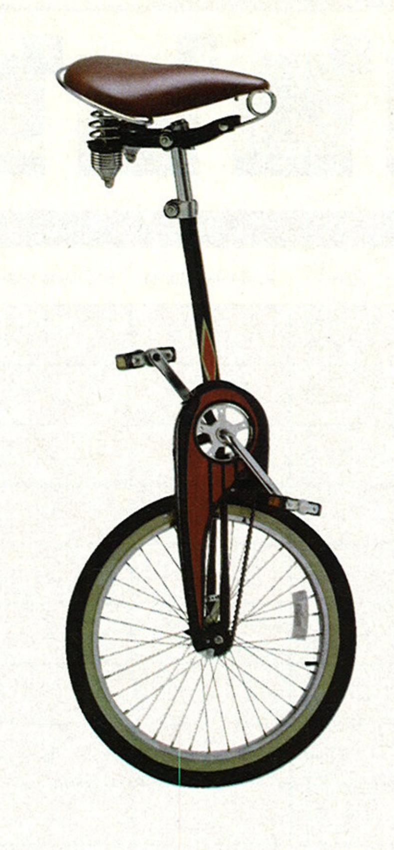
Vistas: Si es posible modificar la distancia y posición de la cámara que sigue al personaje.
Mirar: Si existe algún botón que permite al personaje mirar a su alrededor.
Animación: Si los movimientos de los personajes son fluidos y dinámicos y permiten un buen control sobre la acción.
Control: Si el personaje responde con rapidez y precisión a las órdenes que le transmitimos con el pad.
Escenarios: Valoramos la calidad general gráfica de los elementos que conforman el entorno del juego y su adecuación con el argumento.

ELEMENTOS DEL JUEGO:
Aquellos aspectos que influyen directamente sobre la acción y si con ellos aumentan las posibilidades de diversión.
Número de acciones: La cantidad de acciones que el personaje puede realizar. Normalmente, cuantas más acciones realiza un personaje más complejo y completo es el juego.
Disparo: Algunos plataformas dan más importancia a la acción que al salto en sí mismo. Estos juegos sí suelen ofrecer capacidad de disparo, mientras que los plataformas tradicionales buscan mucho más la habilidad en el salto.
Items Potenciadores: Cuando podemos aumentar las capacidades del héroe a base de recoger ciertos objetos que permiten, por ejemplo, saltar más.
Bonus: Si el juego esconde niveles ocultos donde podremos hacernos con más items. Que haya bonus significa que el juego oculta sorpresas y suele ser síntoma de que estamos ante un juego largo.
Salvar: En qué momento del juego es posible guardar nuestro avance.
Punto de retorno: Si existen los llamados "Check Point" que evitan que tengamos que repetir la fase entera si perdemos una vida.
Enemigos finales: Si el juego nos ofrece enfrentamientos con jefes final de fase.

COMPONENTES DEL JUEGO:
Cada vez es más frecuente que los juegos mezclen varios géneros en su desarrollo y más aún hablando de plataformas o aventuras. Aquí intentamos orientarnos sobre el grado en que otros géneros afectan a las plataformas puras y duras.
Aventura: Cuando además de llegar al final de la fase hemos de localizar algunos objetos concretos o investigar a fondo los escenarios.
Puzzle: Si además de ser hábiles tenemos que darle al cerebro para resolver algunas situaciones, por ejemplo, buscando interruptores, acarreandos objetos de un sitio a otro u usando determinados items en sitios concretos.
Disparo: El protagonismo que tiene el disparo frente a otras habilidades, como el salto.
Habilidad: Hasta que punto nuestro éxito depende de nuestro control sobre el pad y las distintas acciones del personaje.

1º 
2º 
3º 
4º 
5º 
6º 
7º 
8º 
9º 
10º 

	ELEMENTOS DE JUEGO								COMPONENTES DE JUEGO				
Escenarios		Número de acciones	Disparo	Items potenciadores	Bonus	Salvar	Punto de retorno	Enemigos finales		Aventura	Puzzles	Disparo	Habilidad
MB	E	15	Sí	Sí	Sí	Cualquier momento	Sí	Sí	MB	Medio	Alto	Bajo	Muy alto
MB	E	10	Sí	Sí	Sí	Fin de fase	Sí	Sí	MB	Alto	Muy alto	Alto	Medio
B	MB	15	No	No	No	Fin de fase	Sí	Sí	MB	Medio	Alto	No	Alto
MB	MB	8	No	No	Sí	Fin de fase	Sí	Sí	B	Bajo	Bajo	No	Muy alto
E	E	10	Sí (ciertas fases)	Sí	Sí	Fin de fase	Sí	Sí	MB	Alto	Bajo	Bajo	Muy alto
R	B	12	No	No	Sí	Fin de fase	No	Sí	B	Bajo	Medio	No	Muy alto
MB	B	8	No	Sí	Sí	Fin de fase	Sí	Sí	MB	Alto	Muy alto	Bajo	Muy alto
E	B	8	No	Sí	Sí	Fin de fase	Sí	Sí	E	Muy alto	Muy alto	Bajo	Muy alto
B	R	10	No	No	No	Fin de fase	Sí	Sí	MB	Bajo	Alto	No	Muy alto
E	MB	8	Sí	Sí	Sí	Fin de fase	Sí	Sí	B	Muy alto	Bajo	Bajo	Alto



Con 2 es más Fácil y más Rápido



Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre: Consultorio.
Eso sí, enviad sólo una pregunta por carta.
Hobby Press
Play Manía
C/ Ciruelos, Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

A vueltas con la Memory Card

Hola, me llamo Paco y os agradecería que me sacarais de dudas acerca del funcionamiento de las tarjetas de memoria. ¿Es posible copiar datos del mismo juego en bloques distintos de la misma tarjeta? Lo he intentado, pero no lo consigo. Normalmente uso la tarjeta de Sony. Gracias por vuestra ayuda.

Francisco López Santana (Gran Canaria)

En teoría es posible guardar tantas partidas como quieras de un mismo juego sin que sea necesario "machacar" la partida anterior. La mayoría de los juegos te permiten elegir el bloque en el que quieres salvar o te preguntan si quieres grabar encima o usar cualquier otro espacio libre de la tarjeta.

Sin embargo, hay juegos que no permiten esta opción. Por ejemplo, *Tomb Raider* siempre te obliga a guardar en el mismo bloque, de manera que siempre borras el anterior punto que hayas salvado, a no ser que engañes al juego cambiando la tarjeta...

¿Salen o no salen?

Hola, amigos de PlayManía. Quería saber si vana sacar *Tomb Raider 4* y si *Resident Evil 3* será para PlayStation o para PSX2. Además, quiero saber si el primer *Nightmare Creatures* salió en PlayStation.

David San Segundo Plaza (Madrid).

Según Eidos, *Tomb Raider IV* saldrá en PlayStation en Noviembre, aunque a decir verdad, no se ha visto ni una sola imagen.

Resident Evil 3 sale en PlayStation, como habrás leído en el reportaje del E3. Y sí, *Nightmare Creatures* salió hace cosa de año y medio en PlayStation, aunque actualmente es posible que te bastante cueste encontrarlo.

Resident Evil 3 Nemesis

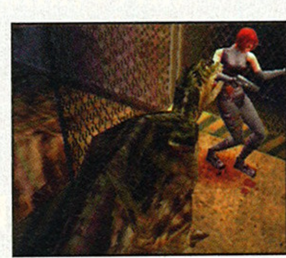
Para pasar miedo

Hola PlayManía, felicito a todos los componentes de esta magnífica revista. Y bueno, tengo una preguntillas. Me gustan los juegos de terror, miedo, intriga... y quisiera que me ordenaseis por preferencia los siguientes juegos y que indicaseis si están en inglés o castellano, así como los precios si puede ser. Además, si falta alguno no dudéis en ponerlo: *Resident Evil, Resident Evil 2, Silent Hill, Dino Crisis, Expediente X.* No me importa esperar a los mejores, pero si están antes del verano, mejor.

Ruymán Pérez Maneses.

Bien, en primer lugar no sé si *Expediente X* (que es una aventura gráfica) encajará muy bien dentro del tipo de juego que buscas. Después, decir que la mayoría de estos juegos no aparecerán antes de Navidad, por lo que se hace difícil saber cuál puede ser mejor que otros. Te los ordenamos y añadimos, a parte de *RE3, Nigthmare Creatures 2* que, aunque no es una aventura, su ambientación es de lo más tétrica y acongojante. Los precios son orientativos.

Dino Crisis (traducido seguro, Noviembre, 7.490)
Resident Evil 3 (Posiblemente traducido, Diciembre, 8.990)
Silent Hill (traducido, Septiembre, 7.990)
Resident Evil 2 (traducido, el Platinum en Navidad)
Resident Evil (Inglés, Platinum, 3.990)
Nightmare Creatures 2 (posiblemente inglés, Navidad, 8.990)
X-Files (traducido, septiembre, 7.490)



Dino Crisis

Juegos de PC en PlayStation

Hola, ¿qué tal estáis? Os felicito por la revista. Me llamo Abel y un amigo y yo tenemos la Play y un PC y me gustaría saber si ya que la Play usa CD ROM igual que el PC podemos poner los juegos de PC en la Play.

Abel Vorna (Madrid)

Como ya hemos dicho en alguna ocasión, los juegos de PC son de PC y los de PlayStation son de PlayStation. Que sea el mismo soporte (CD-ROM en este caso) no implica que los programas que contiene el disco sean reconocibles por las distintas máquinas. Un DVD de PC tampoco funcionará en el DVD de PlayStation2.

Cambiar de mando durante el juego

Hola, amigos de PlayManía. Quiero felicitaros por vuestro gran trabajo con la revista y de paso preguntaros algo.
En vuestra última revista hay una guía estupenda de *Metal Gear*, pero ponía algo que me extraña y era que para luchar contra Psycho Mantis hay que cambiar el mando del puerto uno al puerto dos. En las instrucciones de la consola pone que no debe hacerse, ¿no dañará esto a la consola. ¿Se puede derrotar a Psycho Mantis de otra manera?

Francisco Manuel Martínez (Jaén)

El juego está preparado para que hagas esta maniobra, con lo cual no hay problema. De todos modos, no creemos que la consola se estropee por hacerlo, aunque es posible que si realizas el cambio con otros juegos se te bloquee la partida y tengas que resetear la consola. De todos modos, si no te fías, en la guía también se explicaba otro método para acabar con este enemigo: romper las columnas.



Psycho Mantis, Metal Gear Solid

Vídeo DVD

Hola amigos de PlayManía, antes de nada os felicito por la revista y ahora ahí va mi pregunta: ¿PlayStation 2 llevará Vídeo DVD?

Vicente Cañada Barranco (Jaén)

En torno a PlayStation 2 hay más preguntas que respuestas y precisamente esta pregunta tuya es una de la que más interés están levantando. Dentro de la propia Sony no hay consenso en el tema de si se quiere hacer una máquina exclusivamente para jugar o una máquina multimedia. Técnicamente es posible conseguir que la consola pueda leer vídeo DVD, pero aún están en ello. En cuanto se decidan seréis los primeros en saberlo.

Y las motos, ¿para cuándo?

Hola amigos. Los amantes de velocidad estamos contentos por la amplia gama de productos para nuestra consola. Pero este campo está limitado a las cuatro ruedas. ¿Cuándo, los aficionados a las motos, estaremos de enhorabuena con juegos realmente competentes y reales? Gracias y felicidades por la revista.

Samuel Pellitero Moreno (León)

Tienes razón, pero técnicamente es más sencillo construir un coche poligonal que una moto, tanto por la forma de los polígonos, como por la diferente animación de los vehículos. En este campo ha habido meritorios intentos, pero la verdad es que ninguno ha llegado a la calidad de, digamos, un *Gran Turismo*. En los próximos meses se van a poner a la venta algunos juegos de motos con buena presencia, aunque es un poco pronto para valorar su calidad. *Castrol Honda Superbikes* puede ser el juego que cambie un poco las cosas.



Castrol Honda Superbikes

Jugando con fuego

Hola amigos de PlayManía, me llamo Sergio y lo primero que querría es felicitaros por la revista. Me parece la mejor en calidad-precio. A mi hermana le encantan los juegos de pistola y querría saber cuándo va a salir *Time Crisis 2*. Un abrazo y a seguir así.

Sergio Granda Torres (Madrid)

Pues parece que tu hermana va a tener que esperar y bastante, ya que no hay ningún dato al respecto de este esperado arcade. Los últimos rumores apuntan a que el juego saldrá para un nuevo soporte, puede que para PlayStation 2. Si le gustan los juegos de pistola va a tener que recurrir a *Point Blank 2* y, más adelante, a *Die Hard Trilogy 2*.

¿V-Rally 2 o Colin McRae?

Hola, tengo una duda, no sé si comprar *V-Rally 2* o *Colin McRae* ¿Cuál es mejor?

Federico Couzo (La Coruña)

V-Rally 2 es mucho más completo que el *Colin*. Tiene más coches, más circuitos y más modos de juego. Sin embargo, el sistema de conducción es diferente, pues los coches de *V-Rally 2* son más inestables y pilotarlos requiere de una mayor habilidad. A nosotros nos gusta más el sistema de *V-Rally 2*, pero es una cuestión de gustos.

Problemas técnicos

Vídeo en PlayStation

Estimados amigos de PlayManía, desearía saber si PlayStation está preparada para reproducir Vídeo CD o si Sony tiene previsto hacer algún accesorio para ello. Sería interesante que publicaseis la dirección de Sony para este tipo de consultas técnicas. Estas dudas se deben al vídeo de las Spice Girls que vi en un CD de demos.

José Luis Regueira Ruiz (Lugo)

Pues no, PlayStation no está prepara para descomprimir MPEG y por lo tanto no es compatible con Vídeo CD, tampoco es posible que Sony tenga intención de inventarse nada para hacerla compatible. Y es que el Vídeo CD tiene los días contados como sistema de vídeo digital ya que el DVD lo supera ampliamente en capacidad y versatilidad y es el sistema que se está imponiendo.

Los vídeos que pueden aparecer en algunos juegos o en CDs de demos, no son Vídeo CD.

Te podemos dar el teléfono de asistencia técnica de Sony. Es el servicio Hot Line: 902 102 102. El Powerline es el servicio de Sony para llamadas relativas a juegos, trucos... y su teléfono es 906 333 888.

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces son tecnicismos y otras son palabras que se han creado para determinados efectos gráficos o estilos de juego. Si queréis que os expliquemos un término en concreto, no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis.

- **CHECK POINTS:** Suelen aparecer generalmente en los juegos de acción y plataformas y evitan que tengamos que repetir todo el nivel tras perder una vida. Es decir, son puntos de retorno intermedios dentro del nivel, que sirven como puntos de salvación provisionales.
- **CPU:** Son las siglas de Central Procesor Unit, que traducido viene a decir Unidad Central de Procesamiento. Es un término tradicionalmente asociado al PC, pero que en realidad no es exclusivo, ya que todos los aparatos electrónicos tienen una. La CPU es el elemento encargado de hacer funcionar al resto de los componentes, dándoles instrucciones acerca de cómo y cuándo deben funcionar. Viene a ser como nuestro cerebro.
- **PLATAFORMAS:** Género en el que nuestra tarea consiste mayormente en recorrer de cabo a rabo niveles dando saltos sobre obstáculos o precipicios. Normalmente esta tarea va acompañada de la recolección de items.
- **PERIFÉRICOS:** Con este nombre nos referimos a todos los aparatos que se conectan a la consola, específicamente diseñados para funcionar con ella. Entre ellos encontraríamos volantes o Joysticks. Su nombre viene de que se conectan en la periferia (en la parte de fuera) de la consola.
- **DESARROLLADOR / EDITOR / DISTRIBUIDOR:** Desarrollador es cualquier persona o compañía que se encarga de la creación de un juego (programación, diseño gráfico...). El editor, es la persona o compañía que pone los medios (la pasta gansa) para hacer que el juego se publique y suelen encargarse de su producción, marketing, publicidad... Por último, los distribuidores son las personas o compañías encargadas de que esos juegos lleguen a las tiendas de los diferentes países. Si habláramos, por ejemplo, de *Tomb Raider*, Core sería su desarrollador, Eidos su editor y Proein su distribuidor en España. Sin embargo, también hay casos en los que una misma compañía puede hacer de las tres cosas.
- **ESTRATEGIA:** Tipo de juegos en los que controlando una serie de recursos limitados debes enfrentarte a uno o más rivales hasta que sólo quede uno. Este tipo de juegos puede dividirse, según su temática en empresariales (*Rairoad Tycoon*) o bélicos (*C&C*), y según su estructura en por turnos (*Civilization 2*) o en tiempo real (*Red Alert*).
- **MPEG:** Motion Picture Expert Group (Grupo de Expertos en Imágenes en Movimiento). Con este término no nos referimos a los expertos, sino a las normas e instrucciones de compresión que han creado, y que permiten almacenar en poco espacio una gran cantidad de datos de imagen y sonido.

Consultorio

¿Qué pasará con PlayStation?

Hola amigos de PlayManía, me llamo Teo, tengo 13 años y mi mayor hobby es PlayStation. Quería saber si cuando salga PlayStation 2 desaparecerá PlayStation o si se seguirá vendiendo como ahora y si seguirán vendiéndose juegos o dejarán de fabricarse.

Teodoro Pardo Sanz (Albacete)

Como todo en la vida, a la larga PlayStation terminará por desaparecer y las compañías dejarán de programar para ella. Sin embargo, dadas las características de PlayStation 2 es más que probable que las dos consolas convivan durante mucho, mucho tiempo. Te explicamos.

Programar para la nueva PlayStation 2 requiere equipos de desarrollo mucho más grandes de los que ahora se utilizan y unas inversiones de dinero muy superiores. Eso significa que ahora mismo no hay más de cuatro o cinco compañías con medios para programar para ella, por lo que las compañías "pequeñas" seguirán trabajando para la actual consola. Y más teniendo en cuenta que los juegos funcionarán también en PlayStation 2, con lo que darán servicio a los usuarios de ambas máquinas.


Demostración de PlayStation 2

Mario en PlayStation

Hola, me llamo Félix, primer quería decir que tenéis una revista excelente. La pregunta que os quería hacer es que si el *Mario Kart 64* tiene posibilidades de estar en PlayStation y si no es así, decidme algunos juegos recomendables que se le parezcan.

Félix Nuevo Gómara (Zaragoza)

Es prácticamente imposible que un juego de Nintendo salga para una consola que no sea de Nintendo. Pero no te preocupes, porque Naughty Dog está desarrollando un título calcadito a *Mario Kart* sólo que con los personajes de la serie *Crash Bandicoot*. Se llamará *Crash Team Racing* y tiene una pinta espléndida, aunque no saldrá hasta Navidades.

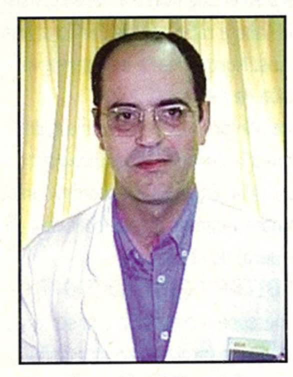
En agosto, y también bajo el sello de Sony, aparecerá *Speed Freaks*, un juego de características similares. Ya a la venta tienes *Bomberman Fantasy Racing*, que sólo tiene la pega de resultar demasiado sencillo.


Speed Freaks

Al habla con...

Juan Alberto Estalló

Diazepam, drogas y videojuegos


Juan Alberto Estalló, Licenciado en Psicología Clínica y Psicólogo Adjunto del Instituto Municipal de Psiquiatría de Barcelona.

Ante la polémica que algunas asociaciones y medios de comunicación han levantado en torno al juego *Metal Gear Solid*, nos hemos puesto en contacto con Juan Alberto Estalló, experto en el tema de la influencia del videojuego en la conducta, y esta ha sido su respuesta:

En los últimos años me he visto en la necesidad de desmentir, matizar o puntualizar las más diversas afirmaciones en relación a los videojuegos. Al principio las cuestiones planteadas eran congruentes. El público se preguntaba acerca del poder adictivo del videojuego, de su relación con la agresividad e incluso cuestiones relativas a efectos sobre la salud física: Las investigaciones realizadas descartaron cualquier consecuencia para la salud mental y física derivada de la práctica de esta actividad.

Posteriormente ciertos medios de comunicación dieron muestras de precisar asesores en temas médicos al relacionar los videojuegos con las crisis epilépticas: afortunadamente, la British Epilepsy Association terció en la polémica y quedó claro que un epiléptico lo es, juegue o no con videojuegos.

Otras veces las críticas se hacen desde un plano moral, ético o filosófico. Estas críticas han conseguido (acertadamente) que algunos juegos incluyan recomendaciones en cuanto a la edad exigible para su uso, que permiten un conocimiento apriorístico a padres y educadores.

Toda esta larga perorata no tiene otro objeto que transmitir al lector mi sorpresa al ver el revuelo que ha organizado el modesto y veterano Diazepam al ser incluido como un objeto más en un juego como *Metal Gear Solid*. En mi opinión los comentarios vertidos hacia este juego constituyen un ejemplo evidente de una actividad frecuente en nuestras latitudes, que es la de "marear la perdiz". No dudo que cualquier juego puede ser objeto de críticas, pero un titular (visto en un periódico de tirada nacional) que reza: "Un videojuego exalta el uso de drogas para disparar mejor" cae en el ámbito de lo patético.

Creo que escribir acerca de los videojuegos y más acerca de sus efectos sobre el comportamiento exige como mínimo un grado de información y conocimiento tanto de los videojuegos como de las Ciencias de la Conducta.

No obstante también quiero aportar mi granito de arena en forma de crítica a los programadores del juego. El Diazepam es una sustancia que además de un efecto sedativo tiene un marcado efecto miorrelajante o relajante muscular. Por este motivo el uso de este fármaco dificultaría enormemente la puntería y exigiría un mayor esfuerzo físico para sostener el arma.

Lo más grave de esta polémica lo he podido constatar mientras escribía las últimas líneas de este texto, al recibir la llamada de un amigo mío aficionado a la informática y a los videojuegos y a quien he preguntado por este tema. Su respuesta, basada en la información de los medios, me ha dejado de piedra, puesto que está convencido de que el juego recomienda el Diazepam para jugar un poco "colocado". Lamentablemente, este es el mensaje que trasciende a la opinión pública.

Quizás el inicio de esta polémica se hizo ante un cenicero en el que se consumía un cigarrillo Morley...

Compact Shock 2

- Precio: **8.390 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **91 544 15 00**
- Tipo: **Volante**
- Puntuación: **R**

Pequeño, en tamaño y en precio

Como su nombre indica, este volante es una versión compacta del conocido Race Station Shock 2.

Para hacerlo más compacto (pero no más manejable), se han suprimido los pedales y se ha modificado en la forma de sujeción.

Los pedales han sido sustituidos por dos botones incorporados en el mismo volante, justo al lado del cambio de marchas tipo Fórmula 1. Consisten en dos peanas, que simulan el acelerador y freno, y que usan el sistema analógico (cuanto más apretamos, más aceleramos).

El resultado no es bueno por varios motivos. La colocación no es la idónea, puesto que están demasiado pegados a la parte inferior del volante lo que dificulta bastante la labor de conducir, además, si quieres jugar también con las marchas manuales el caos puede ser tremendo. Aunque por supuesto siempre tenemos la acertada opción de acelerar y frenar con los botones digitales, en este caso mucho más cómodos).

Uno de los aciertos del Race Station Shock 2 era su forma de sujeción, que permitía varias alternativas de colocación. El Compact Shock 2 prescinde de la base para sujetar el volante con nuestras piernas, y se basa en unas ventosas y en una especie de pinzas que, la verdad, no sujetan nada. Y es que no tiene ningún tornillo o rosca para apretarlo a alguna mesa o banqueta. En este sentido se convierte en uno de los volantes que peor sujeción ofrece.

En cuanto a sus características, tiene todas las virtudes de su hermano mayor, el Race Station Shock 2: Compatibilidad con todos los juegos (Digital, Dual Shock y NegCon), buen sistema de vibración con dos motores independientes que diferencian la intensidad de los golpes, y una acertada disposición de sus botones.

Por último añadir que sus bazas principales son el reducido tamaño que ocupa, y su precio, algo inferior al de los demás volantes.

Pump Action

- Precio: **4.500 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot (Acess Line)**
- Teléfono: **91 544 15 00**
- Tipo: **Pistola**
- Puntuación: 

Sencilla, pero de calidad

Seguramente a muchos de vosotros os resultará familiar el nombre de esta pistola, ya que es la misma que salió hace unos años al mercado. Ahora se nos presenta una versión actualizada con un único, pero importante, cambio: compatibilidad con todos los juegos de pistola.

Esto quiere decir que podremos jugar con los juegos preparados para la Neg-Con (*Time Crisis* y *Point Blank*), y también con *La Jungla de Cristal*, *Área 51*, *Lethal Enforces*... Muestra una correcta precisión con cualquiera de los dos tipos.

El diseño de Pump Action es muy similar a la G-Con de Namco, al igual que su correcto tamaño.

Va equipada con auto disparo, recarga automática y velocidad de disparo variable (tres posiciones). Si optamos por la recarga manual, tendremos que sujetar la pistola por la parte delantera y tirar hacia nosotros.

La pistola no cuenta con ningún tipo de retroceso o vibración, ni lleva pedal. El pedal sólo se utiliza en *Time Crisis*, sirve para escondernos y recargar la pistola. Aunque esto se puede hacer perfectamente con el botón de recarga.

Un gran punto a su favor es la considerable longitud del cable, lo que nos permite jugar con comodidad desde una distancia más que oportuna ya que mide dos metros y medio.

Si fuera más completa (retroceso, pedal...) estaríamos hablando de una de las mejores pistolas, puesto que su calidad es bastante apreciable, pero actualmente existen en el mercado pistolas con la misma calidad y con más prestaciones.

Si os da igual el tema del retroceso y el pedal, encontraréis en esta pistola otras cualidades, como precisión en el disparo, su buen precio y compatibilidad con todos los juegos, algo muy importante dado el escaso número de juegos que existen para pistola.



Si buscáis una buena pistola, precisa, fiable y de calidad y además no queréis gastaros demasiado dinero, la Pump Action es la ideal. Eso sí, no esperéis vibración, ni retroceso.

CONCURSO 2.000 Mandos

¡¡HAZTE CON EL MANDO!!

PREMIO DIRECTO, SIN SORTEOS NI PREGUNTAS

Playmanía regala 2.000 mandos Xtreme para PlayStation. Pero date prisa, sólo los 2.000 primeros lectores que nos escriban tendrán su premio.



¿CÓMO CONSEGUIRLO?

Es muy fácil, envía el cupón por correo (no valen las fotocopias), a nuestra dirección: HOBBY PRESS, Revista Playmanía • Concurso 2.000 Mandos • Apartado de correos 400 • 28100 Alcobendas • Madrid

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Tu mando te saldrá gratis!, porque tan sólo tendrás que pagar un contrareembolso de 550 pts. de gastos de envío. Durante el mes de Octubre recibirás un aviso de Correos para que recojas tu mando.

¡¡No te pierdas esta promoción bomba!!
Esta promoción es válida hasta fin de existencias, o hasta el 31 de Agosto de 1999.

CUPÓN DE PEDIDO

Nombre/Apellidos: ....
Calle: .... Localidad: ....
Provincia: .... Edad: ....
C. Postal: .... Teléfono: ....

❑ Sí, quiero recibir en mi domicilio un mando Xtreme para PlayStation contra reembolso de 550 pesetas por gastos de envío

Pro Shock Arcade

- Precio: **5.990 ptas.**
- Distribuidor: **Ardistel**
- Teléfono: **91 314 72 46**
- Tipo: **Joystick de palanca**
- Puntuación: **B**

Es un Joystick, es digital, pero vibra

Pro-Shock Arcade puede presumir de ser el primer Joystick de palanca compatible con Dual Shock. Como bien sabéis, esto quiere decir que podremos notar todos los golpes, patadas o disparos directamente en nuestras manos.

El sistema de vibración se encuentra alojado en el interior de la base, lo que limita en gran parte la contundencia de las vibraciones, ya que no tenemos un contacto tan directo como el que podemos tener con un pad. La verdad es que la sensación es prácticamente nula, aunque es entendible dado que es muy difícil introducir la vibración en el stick, que es en donde debería ir.

Este tipo de mandos, que suelen ir muy bien con los juegos de lucha, matamarcianos y con todos los que se acoplan mejor al modo digital, no son compatibles con el sistema analógico, aunque vibren como en este caso.

La calidad del stick y los botones es bastante elevada, cuenta con función de "slow" (pausa) y "turbo" (disparo continuo). Esta última opción la podemos utilizar para todos sus botones por separado.

El diseño del Joystick es agradable y muy bonito en general, destacando la colorida carcasa transparente de la base. También es muy cómodo y manejable.

Pese a no ser demasiado voluminoso, tiene un peso apreciable, lo que facilita su sujeción, permitiendo jugar con más comodidad y libertad.

Su mayor virtud es sin duda el tema de la vibración, que, aunque no es como para tirar cohetes, es el único de los Joysticks de palanca disponibles actualmente que va provisto de ella.



Su sistema de vibración es la principal virtud de este joystick. Aunque, no os equivoquéis, que vibre como el Dual Shock no significa que sea compatible con el modo analógico.

Speedster

- Precio: **15.990 ptas.**
- Distribuidor: **Ardistel**
- Teléfono: **91 314 72 46**
- Tipo: **Volante**
- Puntuación: **E**

El volante más realista del mercado

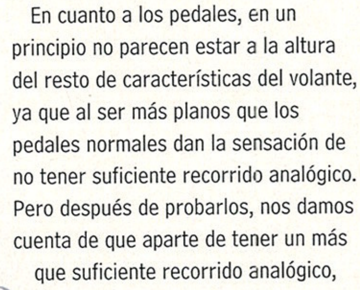
De vez en cuando, aparecen ciertos periféricos para PlayStation que consiguen asombrarnos por uno u otro motivo. En unos casos, por lo originales que son, en otros por su diseño, sus características...

Speedster ha conseguido sorprendernos por la característica más importante de todas: su Calidad.

Y es que sólo hace falta coger a pulso el volante (pesa una barbaridad), para darnos cuenta que el material del que está compuesto no es precisamente plástico.

Os podemos asegurar que existen mínimas diferencias entre este volante y uno de competición, tanto en el tacto del volante, de goma adherente, como en la precisión de los giros.

Su eje de resistencia gradual (cuanto más torcemos, mas se endurece la dirección), aparte de ser tremendamente realista, es de una calidad excepcional, consiguiendo quitarnos ese miedo a "cargártelo" que dan otros volantes.



El pomo de la palanca de cambios, de aluminio, es el mejor que hemos tenido ocasión de probar. La sensación de precisión y fuerza es total.

En cuanto a los pedales, en un principio no parecen estar a la altura del resto de características del volante, ya que al ser más planos que los pedales normales dan la sensación de no tener suficiente recorrido analógico. Pero después de probarlos, nos damos cuenta de que aparte de tener un más que suficiente recorrido analógico, son incluso más cómodos de lo habitual.

La disposición de los botones es clara y sencilla, aunque no incluye la posibilidad de cambiar las marchas por debajo del volante. Tiene dos modos de configuración: Analógico y digital.

Para sujetarlo, lo podéis encajar en el borde de cualquier mesa, gracias a sus ventosas y a las "sargentas" que lleva. Éstas se enroscan a la mesa quedando así fuertemente sujeto. Gracias a su peso también lo podéis poner encima de una mesa o silla.

Las únicas pegas que le hemos visto son el hecho de que no lleve sistema de vibración, y el no disponer de marchas debajo del volante.

Por lo demás, si queréis tener un volante para toda la vida, y que además sea realista, no lo dudéis ni un momento, haceros con este Speedster. Alucinaréis.





de descuento en tu compra en:



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LAS VEINTITRÉS DIVERTIENDAS DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU DIVERTIENDA MÁS CERCANA LLAMA AL 95 207 01 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS QUE APARECE ESTE MES EN LA REVISTA.
POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. DIVERTIENDA TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
DIVERTIENDA
INGENIERO DE LA TORRE ACOSTA, 1.
29007 MÁLAGA

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 95 207 01 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE DIVERTIENDA.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE JULIO DE 1999.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			





Play mania

Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos.

Asterix



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Entretenida mezcla de acción y estrategia

Batman & Robin



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena mezcla de géneros, pero poco jugable.

Bichos




Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una fiel adaptación de la película de Disney.

Bloodlines



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Peculiar adaptación del "Tú la llevas".

Bomberman ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC,MT

La versión clásica, la más divertida de todas.

Bomberman World



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Jugando en compañía es de lo más divertido.

Diver's Dream

Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una aventura preciosa aventura submarina.

Duke Nukem Time to Kill



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Acción a raudales con toques de aventura.

Eliminator



Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un shoot'em up bastante extraño.

Hércules (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Los más pequeños lo pasarán como héroes.

Hugo ¡NOVEDAD!



Puntuación 3
Compañía: ITE Media
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Para muy pequeños. Demasiado sencillote.

Jungla de Cristal (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Tres juegos en uno: apasionante y largo.

Legend ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Funsoft
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un entretenido beat'em up de scroll lateral.

Medievil



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un excelente juego, bonito y muy divertido.

Monkey Hero



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpática aventura, ideal para los pequeños.

Pequeños Guerreros



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Adaptación poco afortunada de la película.

Point Blank



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Un simpático y variado arcade de pistola.

Poy Poy 2



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Muy parecido a la primera parte.

Rampage 2



Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 3
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido jugando en compañía. Solo pierde.

Streak Hoverboard Racing



Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, LC

Velocidad de corte futurista. Entretenido.

Running Wild



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Sosas carreras protagonizadas por animales.

Spyro The Dragon



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, largo y jugable: una gran opción.

T'ai-Fu



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Simpático beat'em up con un tigre de héroe.

Trap Runner



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Intenta cazar a tu rival. Divierte sólo un rato.

Time Crisis (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: P

El mejor arcade de pistola.

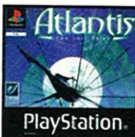
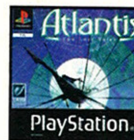
Akuji



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

De corte *Tomb Raider*, pero menos complejo.

Atlantis

Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de lento desarrollo.

Blaze & Blade ¡NOVEDAD!

Puntuación 6
Compañía: T&E Soft
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido RPG que permite 4 jugadores.

Breath of Fire III




Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un RPG puro, feote y sin traducir.

Final Fantasy VII (Plat.)



Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Por su precio y calidad es compra obligada.

Guardian's Crusade




Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpático RPG de entretenido desarrollo.

Hard Edge

Puntuación 8
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De corte *Resident Evil 2*, con más personajes.

Last Report



Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Una aventura gráfica de calidad, pero lenta.

Legend of Kartia



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muy parecido a un juego de mesa.

Megaman Legends




Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mismo Megaman pero en plan aventurero.

Men in Black

Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De tipo *Resident Evil*, pero más corto y feo.

Metal Gear Solid

Puntuación 10
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una impactante aventura: imprescindible.

Monsterseed

Puntuación 4
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un sosísimo y aburrido RPG.

Resident Evil (Plat.)




Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Más largo que *RE 2*, pero menos bonito.

Resident Evil 2

Puntuación 10
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Terror, acción y espeluznantes gráficos.

Soul Reaver ¡NOVEDAD!

Puntuación 10
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Apasionante aventura 3D de ambiente gótico.

Tenchu Stealth Assassins

Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muévete con sigilo ninja y cumple tu misión.

The Fifth Element




Puntuación 5
Compañía: Kalisto
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El control baja enteros al resto del juego.

The Granstream Saga



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Espectacular Action RPG en 3D.

Tomb Raider (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La primera y más tensa aventura de Lara.

Tomb Raider II (Platinum)



Puntuación 10
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor *TR* y a un buen precio.

Tomb Raider III



Puntuación 8
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

La tercera parte no supera a *TR II*.

Wild Arms



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un larguísimo RPG de corte *FF VII*.

Actua Pool

Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: De 1 a 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto y completo simulador de billar.

Actua Soccer (Plat.)

Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

En esto del fútbol hay cosas mejores.

Actua Soccer 3

Puntuación 7
Compañía: Gremlin
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Uno de los mejores simuladores de fútbol.

Adidas P.S. (Platinum)
Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un simulador que no pasa de interesante.

All Star Tennis´99

Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, AC, DS

Los mejores tenistas para un gran juego.

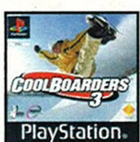
A.Kourtnikova ¡NOVEDAD!
Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT, DS

Simpático y completo simulador de tenis.

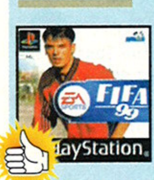
Cool Boarders 2 (Plat.)
Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

Un gran simulador y a muy buen precio.

Cool Boarders 3


Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de snowboard.

FIFA'99

Puntuación 9
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

El mejor simulador de fútbol del momento.

ISS Pro (Platinum)

Puntuación 9
Compañía: Konami
Precio: 3.890 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor Platinum de fútbol. Muy jugable.

ISS Pro'98

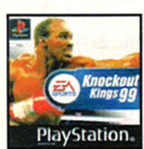

Puntuación 8
Compañía: Konami
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un gran simulador, pero con pocas opciones.

Int. Track & Field (Plat.)

Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 3.890 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La mejores pruebas de las olimpiadas.

Knockout Kings '99

Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completo simulador de boxeo, aunque lento.

Líbero Grande

Puntuación 5
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Sólo controlamos a un jugador: muy peculiar.

Michael Owens WLS'99

Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un buen juego de fútbol, completo y fácil.

NBA Live'99

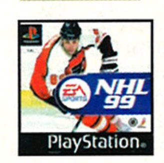
Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

El mejor y más completo simulador de basket.

NBA Pro´99

Puntuación 7
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un gran simulador de baloncesto.

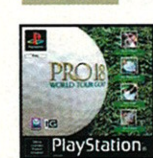
NHL '99

Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Un gran juego de hockey, muy completo.

NHL Face Off' 99

Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido simulador de hockey.

Pro 18

Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de golf completo y jugable.

Pro Boarders 2

Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un divertido simulador de snowboard.

Puma S. Soccer

Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un arcade de fútbol bastante soso.

Sensible Soccer

Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El clásico de siempre, jugable pero simple.

Tennis Arena

Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido y simpático juego de tenis.

Tiger Woods '99

Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Un buen simulador de golf, pero lento.

Triple Play 2000

Puntuación 6
Compañía: EA Sports
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de béisbol.

UEFA Champions Leage

Puntuación 8
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Disfruta jugando la Liga de Campeones

Viva Football

Puntuación 7
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Juega el Mundial con equipos históricos.

Civilization II



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Haz evolucionar una civilización desde cero.

C & C (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Juego de guerra en tiempo real: absorbente.

C&C: Retaliation



Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Muy parecido a sus antecesores.

Constructor



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Un divertido simulador de construir barrios.

Global Domination



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Domina el mundo usando tu poder nuclear.

KKND Krossfire



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Estilo *Command & Conquers*, pero más flojo.

Populous: El principio



Puntuación 8
Compañía: Bullfrog
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Conviértete en el dios de un planeta.

Theme Hospital



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Dirige un hospital y diviértete como nunca.

The Unholy War



Puntuación 6
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Curiosa mezcla de estrategia y lucha.

Warzone 2100



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R, AC

Estrategia (y mecánica) en tiempo real.

Blody Roar 2 ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Hudson
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Si tuviera más personajes sería genial.

Busido Blade



Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Mucho espectáculo gráfico, poca jugabilidad.

Darkstalkers 3



Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mucho humor para un gran arcade 2D.

Dinasty Warriors



Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Completo y divertido, aunque soso de gráficos.

Kensei



Puntuación 3
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un réplica de *Tekken* con escasa calidad.

Marvel vs Street Fighter



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los héroes Marvel y la jugabilidad Capcom.

Mortal Kombat 4



Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor y más doloroso de la serie, ahora 3D.

Mortal Kombat Trilogy



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los tres primeros *MK*.

Pocket Fighters



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Ryu y sus amigos en plan caricatura.

Rival Schools



Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Inglés
Periféricos: MC, DS

La jugabilidad Capcom, gráficos poligonales.

Soul Blade (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Su único defecto es ser corto, lo demás...

SF Alpha 3

Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor arcade de lucha 2D de la historia.

SF Collection 2 ¡NOVEDAD!



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Los primeros juegos de la saga en un sólo CD.

Tekken (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El primero de la saga, ampliamente superado.

Tekken 2 (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tan impresionante como su precio.

Tekken 3



Puntuación 10
Compañía: Namco
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor arcade de lucha hasta la fecha.

Toshinden



Puntuación 5
Compañía: Takara
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los años no pasan en balde.

X-Men Vs Street Fighter



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcta adaptación de la recreativa.

Abe´s Exoddus



Puntuación 8
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Supera a la primera parte, pero es más caro.

Abe´s Oddysee (Plat.)



Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un inteligente plataformas. Genial.

Ape Escape ¡NOVEDAD!



Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El plataformas más original del momento.

Bugs Bunny LiT ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Largo, variado y muy simpático.

Crash Bandicoot (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un gran juego superado por sus secuelas.

Crash Bandicoot 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

No supera a la tercera parte, pero su precio...

Crash Bandicoot 3



Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un divertido, variado y espléndido juego.

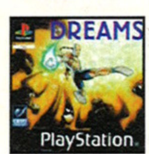
Croc (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Largo y simpático, pero repetitivo.

Dreams



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, pero de difícil control.

Gex 3D: Enter the Gecko



Puntuación 7
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un genial y divertido plataformas 3D.

Gex: Deep Cover Gecko



Puntuación 8
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mejor y más divertido que su antecesor.

Heart of Darkness (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Inteligencia y habilidad a partes iguales.

Jersey Devil



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Variado y divertido, aunque duro de control.

Megaman 8



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Típica aventura Megaman.

Mickey's W. Adventures (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido y largo: ideal para los pequeños.

Pandemonium (Plat.)



Puntuación 5
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Simple y repetitivo, pero colorista.

Pitfall 3D



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Larguísimo, bonito y rebosante de humor.

Rayman (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 3.290 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido plataformas a muy buen precio.

Tombi!



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mezcla aventura y plataformas, divertido.

Bust A Groove



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Divertidísimo simulador de baile.

Bust A Move 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Reflejos e inteligencia: absorbente a tope.

Bust A Move 4



Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS.

Por su precio, mejor hazte con *BAM2*.

Devil Dice



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

Un puzzle muy entretenido y cerebral.

Lemmings



Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Recopilación de los dos juegos originales.

Live Wire



Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un puzzle de difícil control.

Mr Domino



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con inteligencia podrás tirar todas las fichas.

Music



Puntuación 8
Compañía: Codemaster
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un genial programa para componer música.

Pro Pinball: Big Race USA



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. LC

Lástima que sólo tenga una mesa.

Pro Pinball: Timeshock



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Con alguna mesa más...

True Pinball (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcto pinball con tres mesas diferentes.

Worms (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con más resolución sería irresistible.

Yoyo´s Puzzle Park



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un reto de la habilidad e inteligencia.

Bomberman Fantasy Race



Puntuación 5
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Simpático arcade, ideal para los niños.

C3 Racing



Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

Un gran simulador, aunque le falta chispa.

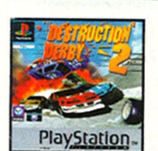
Colin McRae Rally



Puntuación 9
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más realista de los juegos de rallies.

Destruction Derby 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

Driver



Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más original arcade del momento.

Formula 1 (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

Fórmula 1 '98



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V, LC

No supera a su antecesor.

Gran Turismo (Plat)



Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador al mejor precio.

Grand Theft Auto (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Debemos cumplir los encargos de la mafia.

GTA London



Puntuación 5
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Más misiones para *Grand Theft Auto*.

Megaman Battle & Chase



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un arcade infantil con personajes Megaman.

Micromachines V3



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Coches y circuitos en miniatura. Genial.

Mónaco Gran Prix



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un duro competidor para la serie F-1.

Moto Racer 2



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Suberbikes y Motocross en el mismo juego.

Need For Speed: Road Challenge



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

La mejor versión de la saga *Need for Speed*.

Porsche Challenge



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Una maravilla visual, pero se hace corto.

Rally Cross 2



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más arcade que rally, resulta entretenido.

Ridge Racer Revolution (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Mejor que la primera parte, pero simple.

Ridge Racer Type 4



Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 8. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

La culminación de la serie: largo y divertido.

Road Rash 3D



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La misma idea, pero en 3D.

Rogue Trip



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conduce y destruye a tus contrincantes.

Rollcage



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade rapidísimo, pero un tanto alocado.

S.C.A.R.S.



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade de muy buen aspecto, pero corto.

Sports Car GT



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

No es tan realista como sabría esperar.

Super Cross '98



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Entretenido simulador de cross, pero brusco.

Test Drive 5



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completísimo, aunque gráficamente pierde.

Toca Touring Car (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Excepcionalmente realista y de control fácil.

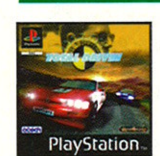
Toca Touring Car 2



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Más completo que el anterior, pero más lento.

Total Drivin (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Ocean
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Muchos coches, mediocre calidad gráfica.

V-Rally (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Superado ampliamente por su segunda parte.

V-Rally 2

¡NOVEDAD!

Puntuación 9
Compañía: Infogrames
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, DS

Un gran juego de rallies, el más completo.

Wipeout (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Un clásico, superado por la segunda parte.

Wipeout 2097 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Veloz, trepidante y largo. Todo un clásico.

Air Combat (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Un mata-mata con aires de simulador.

Alien Trilogy (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Muy bien ambientado, largo y difícil.

Apocalypse



Puntuación 8
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético y divertidísimo arcade 3D.

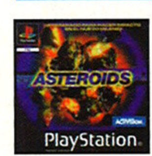
Assault



Puntuación 7
Compañía: Telstar
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un buen arcade 3D ideal para dos jugadores.

Asteroids



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un clásico totalmente renovado.

B-Movie





Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Curioso matamarcianos con libertad 3D.

Colony Wars Vengeance



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un espléndido simulador espacial.

Doom (Platinum)

Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mito de los shoot'em up a buen precio.

Forsaken

Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Laberintos 3D, muchos tiros y gran calidad.

G-Darius




Puntuación 6
Compañía: THQ
Precio: 6.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Matamarcianos de corte tradicional.

G-Police (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un helicóptero futurista, un mata-mata 3D.

Loaded (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Acción y mucho gore para dos jugadores.

R-Types

Puntuación 4
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Las dos versiones del clásico matamarcianos.

R-Type Delta






Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Los amante del género no podrán resistirse.

Retroforce



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido y original mata-mata en 3D.

Shadow Gunners



Puntuación 6
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Gana la guerra a los mandos de un robots.

Soviet Strike (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Estrategia y acción pilotando helicópteros.

Viper




Puntuación 6
Compañía: Ocean
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Trepidante y entretenido, aunque confuso.

Wing Over 2



Puntuación 4
Compañía: JVC
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, AS

Un complejo y completo simulador de vuelo.

Formula Race Pro
Puntuación MB
Distribuidora: Nostromo
Precio: 17.900 ptas.



Realista, aunque caro. Excelente calidad general.

Mad Catz Dual Force
Puntuación B
Distribuidora: Proein
Precio: 10.000 ptas.



Completo: vibración, palanca de cambio... Pero está superado.

Race Station Shock 2
Puntuación MB
Distribuidora: Guillemot
Precio: 12.900 ptas.



Versátil, cómodo y manejable. Buena vibración.

Speedster
Puntuación E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 15.900 ptas.



Técnicamente el mejor y de gran acabado.

Top Drive
Puntuación MB
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.990 ptas.



Forrado en cuero, buenas prestaciones.

Top Drive 2
Puntuación E
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.990 ptas.



Excelente relación calidad-precio.

V3 Racing Wheel
Puntuación B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 12.490 ptas.



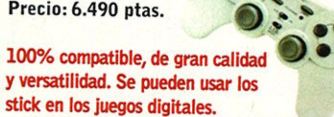
Buena calidad, pero sin ningún tipo de palanca de cambio.

Barracuda
Puntuación B
Distribuidora: Netac
Precio: 2.990 ptas.



Permite guardar combinaciones de botones. Ideal para arcades de lucha.

Barracuda 2
Puntuación MB
Distribuidora: Netac
Precio: 6.490 ptas.



100% compatible, de gran calidad y versatilidad. Se pueden usar los stick en los juegos digitales.

Cyber Shock
Puntuación B
Distribuidora: Ardistel
Precio: 3.995 ptas.



Le falla la cruceta digital, pero los sticks son de gran calidad.

Dual Impact
Puntuación E
Distribuidora: Netac
Precio: 4.790 ptas.



Tiene una excelente calidad y un precio muy ajustado.

Dual Shock
Puntuación E
Distribuidora: Sony
Precio: 4.500 ptas.



Tiene menos opciones que otros mandos, pero su calidad es innegable.

PS Challenger
Puntuación B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 4.990 ptas.



Es muy similar al Dual Shock, pero no tiene tanta calidad.

Shock 2
Puntuación MB
Distribuidora: Guillemot
Precio: 4.500 ptas.



Excelente calidad y compatible incluso con NegCon.

Shockhammer
Puntuación B
Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.



Demasiado aparatoso. Bien los Sticks, pero la cruceta...

Ultra Racer
Puntuación MB
Distribuidora: Netac
Precio: 5.490 ptas.



La mejor alternativa a los volantes: pequeño, manejable y de buenas prestaciones.

Assassin
Puntuación E
Distribuidora: Centro Mail
Precio: 8.990 ptas

Las mejor y la más completa. Tanto por tamaño, como apariencia y compatibilidad.

G-Con
Puntuación MB
Distribuidora: Sony
Precio: 6.990 ptas.

Sólo es compatible con los juegos de Namco, pero es la más precisa de todas.

Scorpion
Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 5.990 ptas.

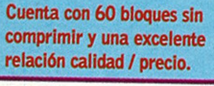
No sólo tiene un reducido tamaño si no que además cuenta con vibración.

Blaze 2MB
Puntuación MB
Distribuidora: Ardistel
Precio: 2.790 ptas.



Tiene 30 bloques de capacidad y sin comprimir. Buena calidad general.

Blaze 4MB
Puntuación E
Distribuidora: Ardistel
Precio: 3.790 ptas.



Cuenta con 60 bloques sin comprimir y una excelente relación calidad / precio.

Mem. Card Sony
Puntuación B
Distribuidora: Sony
Precio: 3.290 ptas.



La tarjeta estándar. Tiene 15 bloques y no falla jamás. El precio...

NexGen 360
Puntuación B
Distribuidora: Engine
Precio: 5.990 ptas.



Ofrece un total de 360 bloques comprimidos. Puede dar error. Mucho ojo.

NexGen 720
Puntuación MB
Distribuidora: Engine
Precio: 8.990 ptas.



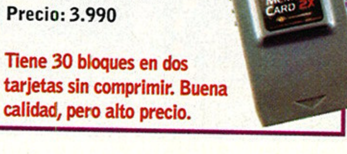
Son 720 bloques comprimidos. Eso sí, es cara y maneja los datos con lentitud.

Performance
Puntuación MB
Distribuidora: Netac
Precio: 1.990 ptas.



Tiene 15 bloques, como la de Sony, pero es más barata y con calidad suficiente.

Performance 2X
Puntuación B
Distribuidora: Netac
Precio: 3.990



Tiene 30 bloques en dos tarjetas sin comprimir. Buena calidad, pero alto precio.

Analog Joystick
Puntuación E
Distribuidora: Sony
Precio: 9.990 ptas.

Aparatoso y completo: dos sticks, función digital y analógica...

PS Dominator
Puntuación E
Distribuidora: Nostromo
Precio: 6.990 ptas.



De pequeño tamaño, y excelente calidad, tiene modo analógico.

ACCLAIM • Aventura de acción

Shadowman

Entre la vida y la muerte



El misterioso mundo del vudú es el escenario que Acclaim ha escogido para *Shadowman*, un título destinado a dar mucho de que hablar.

En él encarnaremos a un héroe totalmente atípico, Mike Leroy, un antiguo asesino a sueldo que por extrañas circunstancias ha acabado convertido en un Shadowman.

Los Shadowmen (u Hombres Sombra en castellano) eran una antigua hermandad de Hougans (sacerdotes vudú), cuyo cometido era vigilar la frontera entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Muchos años antes del nacimiento de Cristo, derrotaron a un demonio llamado Legion que pretendía acabar con el mundo de los vivos.

Lamentablemente, aunque lo derrotaron no lo destruyeron, y en la actualidad ha regresado y pretende seguir adelante con sus planes de exterminio gobal. Para ello planea crear un ejército de asesinos inmortales recolectando las almas de los mayores criminales de la historia.

Al ser el único Shadowman en activo, Mike sera el encargado de frustrar sus planes. Para ello tendrá que recorrer muy diversas localizaciones, tanto del mundo de los vivos como del de los muertos, tratando de encontrar antes que Legión las almas oscuras de estos criminales.

Shadowman será un título tipo *Tomb Raider*, es decir, nuestro personaje se moverá por enormes escenarios tridimensionales con una cámara inteligente siempre a sus espaldas. En él la acción frenética y la resolución de puzzles se mezclarán a partes iguales, por lo que pasaremos continuamente de escenarios en los que no daremos reposo al gatillo a otros en los que no dejaremos de darle al coco.

Mike podrá realizar las acciones y movimientos típicos del género, (correr, saltar, nadar o trepar), pero también tendrá a su disposición unas habilidades completamente nuevas, como la posibilidad de colgarse de una liana con una mano mientras dispara con la otra.

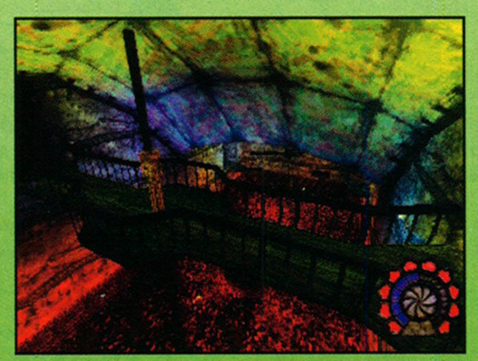
Todo ello irá acompañado, en teoría, de unos gráficos de alta resolución que quitarán el hipo repletos de detalles, juegos de luces y sombras y contrastes. Y decimos en teoría, porque la versión que hemos jugado estaba bastante verde y aún mostraba algunas deficiencias. De cualquier manera, aunque gráficamente no estuviera a la altura de lo que se esperaba de él, *Shadowman* seguiría siendo un juego notable por su concepción. Eso sí, lo delicado de su argumento y la crudeza de ciertos diálogos (por cierto, estará doblado al castellano) bien pueden hacer de él un título únicamente recomendable para un público adulto, y que no se escandalice fácilmente. Surgirá de las sombras a finales de Agosto.

Primera Impresión: MB



Este ser con apariencia de serpiente será el contacto de Shadowman en el mundo de los muertos.

En Shadowman, sobre todo en el mundo de los muertos, tendremos que recorrer localizaciones muy macabras.



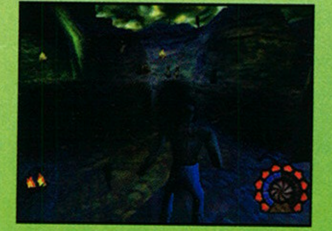


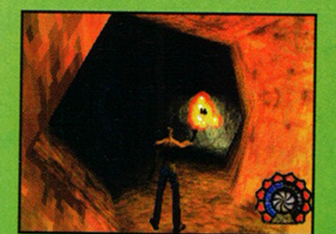




En el mundo de los muertos, tendremos que buscar las almas de los asesinos en serie y capturarlas antes de que Legión las encuentre.

Con un pie en cada mundo





Dependiendo del mundo en el que esté, Mike tendrá a su disposición distintas armas y habilidades. En el mundo de los muertos, por ejemplo, no necesitará respirar, por lo que podrá bucear cuanto quiera sin ahogarse.

THQ • Deportivo

Castrol Honda Superbikes

Competición sobre dos ruedas

Para darle "marcha" al cuerpo no hay nada como unas buenas dosis de velocidad, y si es a los mandos de una motocicletas de gran cilindrada, mejor que mejor.

Justo lo que nos propone este *Castrol Honda Superbikes* que nos invitará a recorrer 14 circuitos repartidos por el mundo entero, bien compitiendo en carreras individuales bien en un campeonato.

El control del vehículo dependerá directamente del nivel de dificultad, de manera que todos podamos disfrutar de la potencia de las motos sea cual sea nuestra habilidad.

Gráficamente muestra un acabado irregular, con escenarios y corredores muy parecidos entre sí. A priori, eso puede restarle bastantes puntos, pero tendremos que esperar al mes que viene, para ver en que queda la cosa.

Primera impresión: R





Podremos optar entre varias vistas desde las que seguir la carrera.

SONY • Musical

Um Jammer Lammy

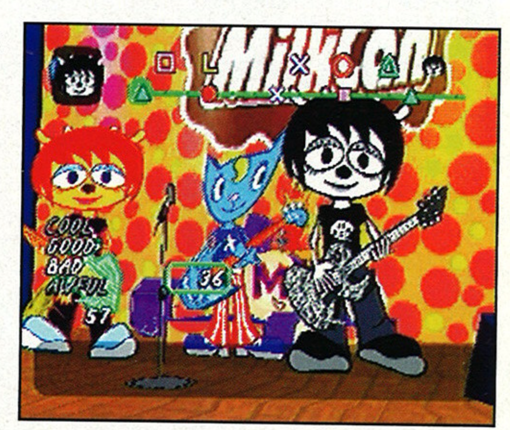
Con la música a otra parte

Todos los que disfrutamos de *Parappa the Rapper* esperábamos ansiosamente una secuela que nos ofreciera nuevas y pegadizas melodías. *Um Jammer Lammy*, que así se llama la secuela, nos ha sorprendido gratamente por la cantidad de mejoras que incorpora sin alterar, y esto es lo mejor, el concepto original de *Parappa*.

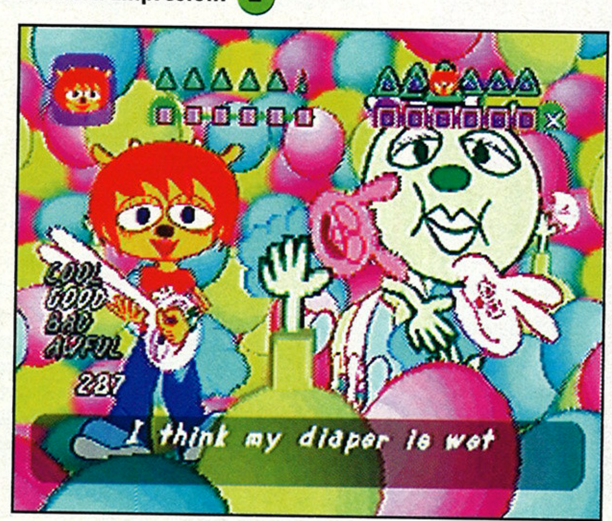
En esta ocasión, Parappa y sus melodías raperas han cedido su puesto a Lammy, una joven guitarrista que sueña con alcanzar la fama. Como habréis adivinado, ahora los punteos de guitarra son los protagonistas de todas las melodías, que abarcarán géneros tan dispares como el pop o el trash metal. Este cambio no ha incidido negativamente en el sistema de juego que, como recordaréis, consistía en pulsar los botones en el momento oportuno, sino que lo ha mejorado notablemente al ofrecernos libertad para improvisar durante las melodías y "marcarnos" punteos completamente distintos a los que nos propone la consola.

Además, *Um Jammer Lammy* ofrecerá varios modos de juego para dos jugadores, y la posibilidad de disfrutar de las canciones jugando con Parappa. La primera impresión no podía ser mejor.

Primera Impresión: E



Una de las novedades más importantes de esta secuela es el modo para dos jugadores, que será divertido como pocos.



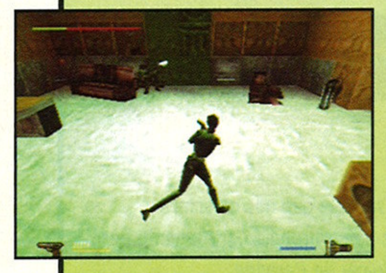


CRYO • Acción

Virus It´s Aware El mejor cine de terror



El juego estará cargado de tensión, tanto durante los combates contra los monstruos, como en los momentos de investigación.





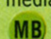
La veterana compañía Cryo será la responsable de *Virus it´s Aware* (Virus para los amigos), un juego que como sus mismos creadores reconocen, estará a medio camino entre *Tomb Raider* y *Resident Evil.* Del primero cogerá la idea de la protagonista femenina, mientras que del segundo tomará la temática de horror gótico con ligeros tintes gore, tan popular hoy en día.

Inspirado en una película todavía no estrenada en nuestro país, *Virus* nos trasladará a un futuro cercano, en el que una criatura de origen desconocido está causando una serie de horrendas mutaciones en la población humana. Nuestro alterego en el juego será Joan Averil, (personaje interpretado en la pantalla por Jame Lee Curtis), una policía de armas tomar, que para salvar a la especie humana tendrá que enfrentarse a más de 40 criaturas distintas a lo largo y ancho de los distintos niveles que componen juego.

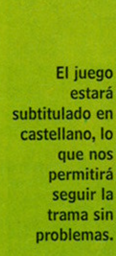
Para ello Joan dispondrá con 9 armas distintas, que irán desde el típico revólver del 38, al exótico Táser .También contará con la ayuda de su compañero Stuart, que la irá aconsejando y dando algún que otro objeto, como botiquines o llaves.

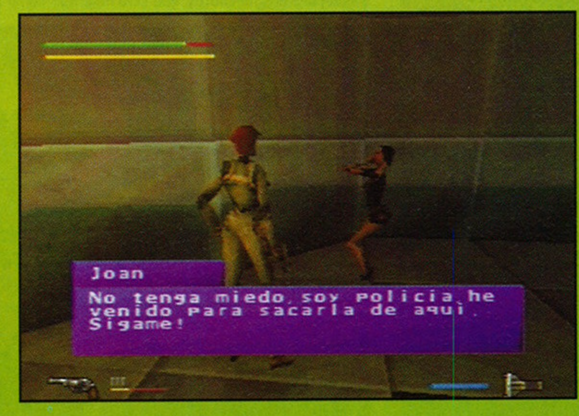
Gráficamente, Virus entrará con gran facilidad por los ojos, ya que a la gran consistencia de sus escenarios se unirán unos sorprendentes efectos de iluminación en tiempo real. El control, no obstante, no nos ha acabado de convencer. En la versión que hemos jugado, tanto Joan como los monstruos tienen unos movimientos demasiado rígidos, siendo a veces necesario efectuar varios movimientos para dar un simple giro de 45º a la izquierda.

En fin, a ver si hay un poco de suerte, y en la versión final solucionan este problema. Lo sabremos a mediados de agosto.

Primera Impresión: 







El juego estará subtitulado en castellano, lo que nos permitirá seguir la trama sin problemas.

Virus: La película















Llegará a nuestro país este verano, un poco antes del Episodio I de Star Wars. Al parecer, el argumento trata de un virus informático alienígena, que infecta los ordenadores terráqueos y los vuelve contra los humanos. Los que la han visto en Estados Unidos nos garantizan que disfrutaremos de unos efectos especiales de órdago, y de un montón de sustos.



CATÁLOGO web INTERNET
http://www.diverfienda.com

STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA
EL COMIENZO DE LA SAGA
CUATRO DABLOS 4 Dablos



DRIVER
CUATRO DABLOS 4 Dablos



!COPIAR ES DELITO!



syphon filter
PlayStation
CUATRO DABLOS 4 Dablos

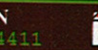
¡¡CONSIGUE ESTOS MARAVILLOSOS PREMIOS!!



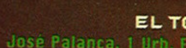


ALICANTE 965986325 	ALICANTE Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo	NUEVA APERTURA
ALICANTE 966662323 	ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75	
BARCELONA 937883556 	TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4	
BILBAO 944734715 	SANTUTXU Trv. Iturriaga, 4	
CÁDIZ 956768946	LA LÍNEA Clavel, 43	
CARTAGENA 968121678  	CARTAGENA Alfonso XIII, 66	
CIUDAD REAL 926506604  	TOMELLOSO Pintor Lopez Torres, 19	

VENTAS EN CD - ROM

GRANADA 958294007  	GRANADA Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN 953744411  	BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008 	LOGROÑO Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890 	ALCALÁ DE HENARES Marques de Alonso Martinez, 9
GUADALAJARA 949264609  	AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671 	ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitucion, s/n
MÁLAGA 952507686 	Velez Malaga AXARQUÍA Camino de Malaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697 	CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156

SERVICIO A DOMICILIO

MÁLAGA 952355406  	EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal 
MÁLAGA 952297500 	FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA Juan Gómez Juanito, 7 
MÁLAGA 952347058 	MAVI Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880 	RONDA Jose Maria Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074 	PAMPLONA Sancho Ramirez, 15
SEVILLA 954386802  	SEVILLA Plz. San Antonio de Padua, 7
VALENCIA 962400468  	ALZIRA Avda. Del Parque, 27

SONY • Arcade

Tiny Tank

Chiquitito, pero matón

Siglo XXI. Las máquinas se han rebelado y amenazan con destruir a la raza humana. La única esperanza de supervivencia de esta radica en Tiny Tank, un simpático tanque robot que deberá acabar con los principales robots rebeldes.

Pero para ello tendrá que enfrentarse a los ejércitos que estos controlan (minas, robots asesinos, tanques, etc), en unos paisajes tan diversos como desiertos rocosos o bosques frondosos.

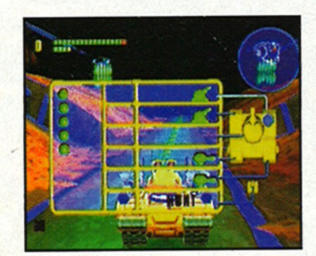
Cada vez que destruya a un rival, Tiny podrá recoger sus despojos y colocarse sus armas y su cerebro electrónico para mejorar su potencia ofensiva, y su blindaje defensivo.

Sin duda, lo peor de este frenético arcade es que las escenas en FMV que unen sus misiones, repletas de chistes y diálogos graciosos, están en inglés. A ver si hay suerte, y para cuando el juego salga (principios de verano) esté traducido.

Primera Impresión: B



Podremos incorporar los restos de los enemigos abatidos para mejorar nuestros sistemas de armamento.



NAMCO • Pistola

Point Blank 2

Fiebre de gatillos

Point Blank, uno de los títulos de pistola más emblemáticos de PlayStation, se prepara para volver con más diversión y sentido del humor que nunca.

Al igual que en su antecesor, en *Point Blank 2* también tendremos que sacar del armario nuestra artillería para pegar tiros contra todo lo que se mueva por el televisor. Dianas, trozos de roca, fuegos artificiales o avioncitos. Cualquier cosa nos servirá para acumular puntos en los marcadores.

Todo ello lo podremos hacer solos o acompañados (por hasta tres amigos) en varios modos de juegos distintos, entre los que se incluirá uno tipo rol en el que tendremos que buscar a una princesa desaparecida. A día de hoy, este título de Namco apunta a ser (en el peor de los casos) tan bueno como su primera parte. Algo doblemente bueno si tenemos en cuenta la escasez de este tipo de títulos. Menos mal que queda poco para agosto...

Primera Impresión: 





Como su antecesor, *Point Blank 2* nos ofrecerá muchos juegos distintos con los que practicar nuestra puntería, ya sea solos o acompañados por más amigos.



CRYO • Acción

Guardian Of Darkness

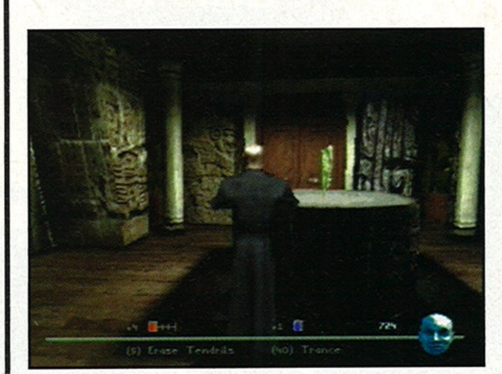
El regreso del exorcista

Sin duda recordarás la película "El exorcista", en la que el sacerdote Carras luchaba por salvar de un demonio del Averno el alma de una niña inocente. Pues bien, *Guardian of Darkness* será un título con una temática muy similar. En él controlaremos a Ekna, un monje exorcista consagrado a la oración y al estudio de la mente.

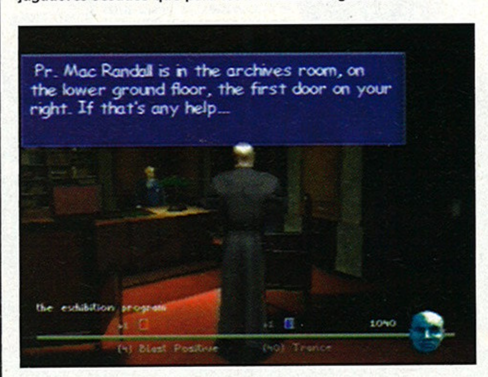
Como iniciado de "The Gate"(una orden secreta que vigila la frontera entre el mundo de los vivos y el de los muertos) Ekna se verá involucrado en múltiples investigaciones escabrosas tipo Expediente X, pero con seres del más allá. Para resolverlas con éxito necesitará utilizar por igual su astucia y sus poderes psíquicos.

A diferencia de otras aventuras de acción, como por ejemplo *Resident Evil*, en *Guardian Of Darkness* la investigación será mucho más importante que el combate. Para resolver los misterios de sus 10 localizaciones no sólo tendrás que vértelas contra las criaturas de ultratumba, sino que será necesario hablar con las personas que encontremos, buscar objetos, colocarlos en lugares especiales, etc. De hecho, los combates que hemos visto en la beta han sido escasos y poco emocionantes. Esperemos que de aquí a que salga el juego a la venta, en el mes de agosto, ajusten este importante aspecto.

Primera Impresión: 



La base del juego será la investigación por encima de la lucha, lo que puede convertirle en un juego más apropiado paralos jugadores sesudos que para los amantes del gatillo.

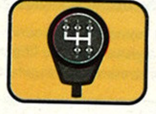


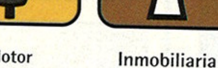
El juego presentará numerosos puzzles y tendremos que "comernos el tarro", pero que bien, para solucionarlos. Afortunadamente, se nos ofrecerán suficientes pistas.



Punto Venta

Ahora verás el primer canal de televisión
para comprar y vender cómodamente desde tu casa.


Motor

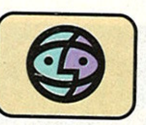



Inmobiliaria

Antigüedades


Galerías de Arte

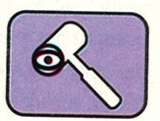

Turismo y Ocio


De Particular a Particular


Quién da más



Informática y Electrónica


Subastas

Llámanos 902 33 33 13
Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.

THQ • Lucha

Shaolin

Lucha y rol en la antigua China

Peculiar será la palabra que mejor definirá a *Shaolin*, un título de lucha que se apartará de las constantes típicas de su género, presentando elementos propios de otro género tan distinto como es el rol.

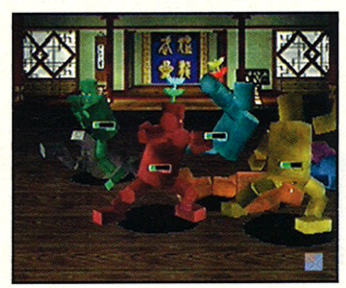
El modo individual estará ambientado en la Antigua China, y en él tendremos que guiar a nuestro protagonista, un experto en artes marciales, desde la infancia a la madurez. Los combates ocurrirán dependiendo de determinados sucesos, como intentos de robo o pruebas para ingresar en una escuela, mientras recorremos los mapeados 3D del juego y hablamos con sus habitantes. Según vayamos ganando combates, iremos obteniendo unos puntos de experiencia que incrementarán nuestras características.

Además, que dependiendo de nuestra actuación, (por ejemplo, perdonando la vida a nuestros atacantes), evolucionará la personalidad de nuestro héroe.

En lo referente al modo multijugador, *Shaolin* nos permitirá enfrentarnos hasta con siete amigos a la vez (gracias a dos multitaps) en unos frenéticos combates.

Si bien hay detalles que no nos han acabado de convencer (escasez de golpes especiales, o animaciones simplonas), lo original de su premisa nos ha dejado un buen sabor de boca. A Finales de verano veremos en que queda la cosa.

Primera Impresión: 



El juego incluirá un modo versus que aceptará hasta ocho luchadores a la vez.



Nuestro personaje podrá escoger entre seis estilos de artes marciales distintos.

ACCLAIM • Lucha

WF Attitude

El combate de las estrellas

WF Attitude será la siguiente aportación de Acclaim a los juegos de lucha libre americana. En él controlaremos a cerca de 40 de los mejores luchadores de la WWF, teniendo que vencer a nuestros contrarios mediante golpes de codo, torsiones, piquetes de ojos, o cualquier otro golpe típico de la lucha libre.

WF Attitude pondrá a nuestra disposición una amplia oferta de modos de juego. Podremos optar bien por el típico encuentro de exhibición, o bien tratar de construirnos un nombre en el mundo del Wrestling, ascendiendo posiciones hasta ser invitados al mayor de todos los encuentros: la Wrestlemania.

Aunque *WF Attitude* apunta a ser el mejor juego de Wrestling creado hasta la fecha, todavía le quedan unos cuantos detalles por pulir, sobre todo en lo que se refiere al control. Eso sí, la pinta es excelente y los que gusten de este singular deporte no corren riesgo de aburrirse.

WF Attitude saldrá al ring a finales de Agosto.

Primera Impresión: B



En WF Attitude cada luchador podrá realizar sus movimientos más famosos.





THQ • Deportivo

Championship Motocross

Carreras con sabor a campo

Con *Champioship Motocross*, THQ nos propone sumergirnos en el apasionante mundo de las carreras de motos de cross. De la mano del campeón de motocross Ricky Charmichael, nos embarcaremos en apasionantes competiciones repletas de saltos y derrapes.

El juego contará con 12 circuitos repartidos a lo largo y ancho de todo el globo, y por los que podremos competir en tres modalidades oficiales de motocross: motocross, supercross y endurance.

En lo referente a los modos de juego, nos ofrecerá os las opciones típicas del género como campeonato, carrera rápida, versus, entrenamiento, o práctica. Además, podremos escoger entre 9 motos que podremos ajustar según nuestras necesidades.

Aunque el juego está todavía muy verde, THQ asegura que lo tendrá listo para Agosto. Veremos si pueden conseguirlo.

Primera Impresión: R



Mientras compitamos, podremos realizar alguna que otra filigrana con las que entretener al respetable.





...colecciónala



Nº 1 • Febrero



Guías completas:
•TOMB RAIDER III •RIVAL SCHOOLS •FIFA '99
Comparativas:
•Los mejores juegos de coches. •Volantes.
Suplemento:
•Guía de 32 páginas con todos los juegos puntuados.



Nº 2 • Marzo



Guías completas:
•WILD ARMS •ISS PRO '98 •TEKKEN 2.
Comparativas:
•Los mejores juegos de fútbol. •Pads analógicos.
Suplemento:
•32 páginas con más de mil trucos.







Guías completas de:
•SOUL BLADE •BICHOS •THE GRANSTREAM SAGA
Comparativas:
•Los mejores arcades de lucha. •Tarjetas de memoria.
Suplemento: Los bombazos del año.
Metal Gear, Gran Turismo 2, FF VIII, Syphon Filter, Silent Hill...







Guías completas de:
•DARKSTALKERS •HARD EDGE •RIDGE RACER TYPE 4
Comparativas:
•Las mejores Aventuras de Acción •Pistolas
Suplemento: Guías Completas de juegos Platinum
Hercules, Crash Bandicoot 2, Resident Evil y Abe's Oddysee.

SI TE FALTA ALGUNO, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA O POR TELÉFONO, LLAMANDO A LOS NÚMEROS 91 654 84 19 ó 91 654 72 18.

Si quieres pasar un buen rato y además quieres ganar uno de los 15 *Soul Reaver* que Proein y PlayManía sorteamos, sólo tienes que solucionar estos divertidos pasatiempos. Suerte... y que no pases mucho miedo.

HUMOR

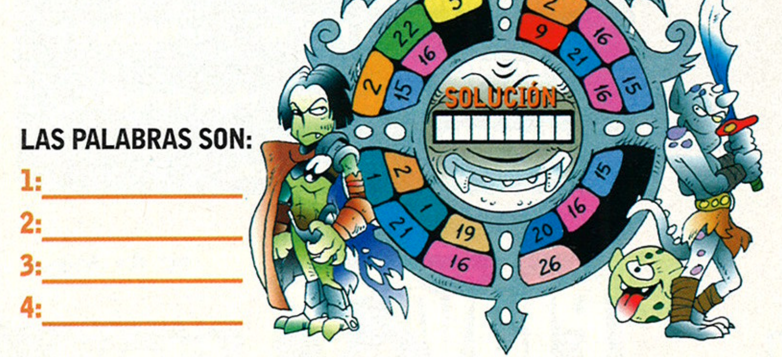




LA RUEDA DE KAIN

SIGUIENDO LA LÓGICA DE ASIGNACIÓN (NÚMERO = LETRA DEL ABECEDARIO), DESCUBRE LAS CUATRO PALABRAS QUE TE DARÁN LA SOLUCIÓN AL ENIGMA DE LA RUEDA.

La respuesta es una palabra mágica para los usuarios de PlayStation a la que hacen referencia las cuatro palabras que encontrarás en cada uno de los cuartos de la rueda. Coloca la solución en el centro de la rueda.



LAS PALABRAS SON:

1:______________

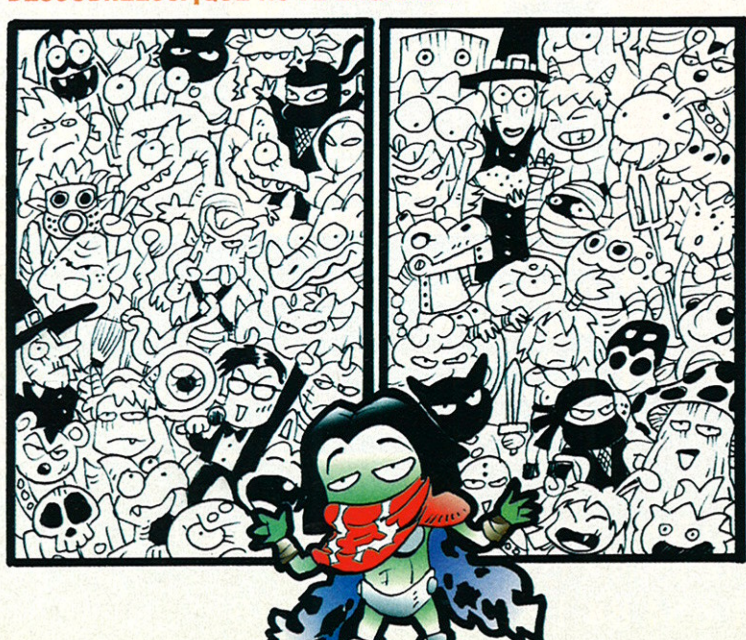
2:______________

3:______________

4:______________

MIS QUERIDOS ENEMIGOS

EN ESTA MARABUNTA DE ENEMIGOS DE DE RAZIEL HAY 7 QUE SE REPITEN. ÉCHALE UN VISTAZO A LOS CUADROS Y DESCÚBRELOS. ¡QUE NO TE ENGAÑEN!



SOPA DE LETRAS

LA COSA VA DE MALOS, MALÍSIMOS.
AFINA TU VISTA E INGENIO Y ENCUENTRA 10 PERSONAJES QUE A LO LARGO DE LA HISTORIA DE PLAYSTATION HAN ESTADO SIEMPRE EN EL LADO DEL MAL...



F	S	H	X	E	T	R	O	C	O	E	N
D	R	E	I	A	A	J	P	E	R	N	P
A	B	E	N	V	X	M	O	S	O	T	N
R	I	M	E	F	L	N	O	A	G	R	H
T	S	P	P	Z	P	Q	M	R	H	S	E
H	O	V	E	U	E	A	O	P	O	M	I
V	N	D	N	D	L	R	A	D	S	D	H
A	S	T	R	U	C	D	M	J	E	D	A
D	F	C	C	B	U	I	T	I	U	T	C
E	O	A	S	N	S	H	M	S	O	P	H
R	R	G	I	R	E	X	G	T	S	P	I
D	T	F	N	B	R	C	N	W	D	T	O

DEFINICIONES

1.- Con su gran cabeza , no se pierde ninguna aventura de Crash Bandicoot. **2.-**Imprescindible siempre en la saga Castelvania. **3.-** *Street Fighter* no sería lo mismo sin él. **4.-** El máximo mandatario de "... estos locos romanos". **5.-** Es de los que más reparten en la saga Mortal Kombat, gracias a sus numerosos brazos. **6.-** A Goku se le pone la carne de gallina cada vez que se acuerda de él. **7.-** Ninguna de sus cabezas pudo inquietar a Hércules. **8.-** Aunque de nombre y físico parecido, a Gex no le hace ninguna gracia toparse con él. **9.-** Este personaje de *Tekken*, sin duda necesita un peinado que esté a su altura. **10.-** Es el máximo exponente de "El Lado Oscuro de la Fuerza"...



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Indicando en el sobre: Pasatiempos Playmanía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Soul Reaver* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 21 de junio de 1999 y el 30 de julio de 1999.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900



PLAYSTATION + PACK PERIFÉRICOS

23.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

CABLE EURO-AV (RGB)



5.100

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3



1.490

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)



1.990

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA



2.990

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2



5.490

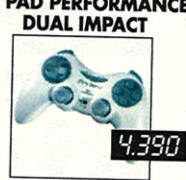
C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER



AMARILLO
AZUL
GRIS
ROJO

4.990

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



4.390

C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER



6.990

CONTROLLER



GRIS
NEGRO

2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



GRIS
AZUL
NEGRO
TRANSPARENTE
VERDE

4.500

JAM!!

9.990

JOYSTICK ANALOG



9.900

JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE



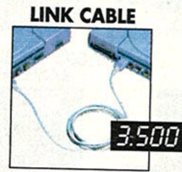
5.990

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



6.990

LINK CABLE



3.500

LINK CABLE LOGIC 3

1.490

MALETIN CONSOLE CASE



3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE



2.100

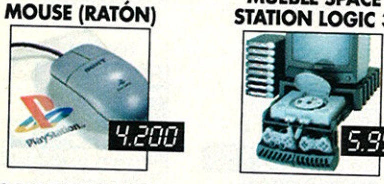
MEMORY CARD SONY



BLANCA
TRANSPARENTE
GRANATE
AMARILLA
VERDE
AZUL
NEGRO
GRIS

2.100

MOUSE (RATÓN)



4.200

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



5.990

MULTI TAP



4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



4.900

PISTOLA G-CON 45



6.990

P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT



8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT



7.990

RFU ADAPTOR (VERSION 2)



3.500

THE GLOVE



10.990

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT



8.390

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK2



11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



12.990

VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL



9.990

V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO



15.990

INCLUIDO IVA INCLUIDO

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
○ **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
○ • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
○ • C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
○ **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
○ **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
○ **Elda** Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
○ **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
○ **Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
○ • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
○ • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
○ • C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
○ • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
○ • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
○ **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
○ **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
○ **Burgos** C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
○ **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
○ **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
○ **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
○ **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
○ **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
○ **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
○ **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
○ **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
○ **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
○ • C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
○ • C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
○ **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
○ • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
○ • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
○ • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
○ • C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
○ • C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
○ **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
○ **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
○ **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
○ **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
○ **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
○ **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
○ **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
○ **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
○ **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
○ **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
○ **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
○ **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
○ **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
○ **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
○ **Segovia** C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
○ • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
○ • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
VALENCIA
Valencia
○ • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
○ • C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
○ • C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
○ **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
○ **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
○ • C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
○ • C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono

902·17·18·19

pedidos por internet

www.centromail.es

○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER



CENTRO MAIL
www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS

Juego	Precio
ABE´S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ACTUA SOCCER 3	4.990
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BLAM! MACHINEHEAD	1.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	CONS.
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DARKLIGHT CONFLICT	1.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 ´97	3.490
FORSAKEN	3.990
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO	3.890
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98	4.990
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MICKEY´S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
PANDEMONIUM	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
PROJECT OVERKILL	3.990
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SHADOW GUNNER	4.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
SUPER CROSS ´98	3.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TENNIS ARENA	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TOTAL DRIVIN´	CONS.
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
V2000	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990

































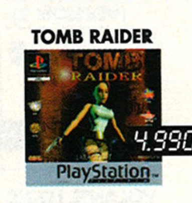















TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

CENTRO MAIL





www.centromail.es

nocernos



NOVEDADES

www.centromail.es

Juego	Precio
360º	CONS.
ABE´S EXODDUS	8.490
AKUJI THE HEARTLESS	8.490
ALL STAR TENNIS ´99	7.490
ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS	6.990
APE ESCAPE	7.990
APOCALYPSE	8.490
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BICHOS	7.990
BLOOD LINES	6.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN	7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING	7.490
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO	7.990
BUST-A-MOVE 4	6.990
CIVILIZATION II	8.490
COOL BOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	7.990
CROC 2	CONS.
DARK STALKERS 3	7.490
DREAMS	7.490
DRIVER	8.490
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	8.490
EVILZONE	7.990
FIFA ´99	7.490
FORMULA 1 ´98	7.990
GEX: DEEP COVER GECKO	8.490
GUARDIAN´S CRUSADE	8.490
KAGERO DECEPTION 2	CONS.
KENSEI SACRED FIST	7.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER	7.490
MEDIEVIL	7.990
METAL GEAR SOLID	8.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	7.490
MONKEY HERO	8.490
MORTAL KOMBAT 4	8.490
MOTO RACER 2	7.490
MUSIC	6.990
NBA LIVE ´99	7.490
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	7.990
OMEGA BOOST	6.990
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	7.990
POY POY 2	7.990
R-TYPE DELTA	6.990
RESIDENT EVIL 2	7.990
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
ROLLCAGE	7.490
RUGRATS: SEARCH FOR REPLAR	CONS.
RUNNING WILD	6.990
SPORTS CAR GT	7.490
SPYRO THE DRAGON	7.990
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6.990
SYPHON FILTER: AMENAZA BIOLOGICA	7.990
T´AI-FU	8.490
TANK RACER	7.490
TEKKEN 3	8.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS	8.490
THE GRANSTREAM SAGA	6.990
TIGER WOODS ´99	7.490
TOCA TOURING CARS 2	8.490
TOMB RAIDER III	8.490
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	7.490
V-RALLY 2	8.990
VIVA FOOTBALL	6.990
WARZONE 2100	8.490
WING OVER 2	8.490





















































El nuevo mito de las aventuras

Soul Reaver, se va a convertir en uno de los juegos revelación del año. Representa una paso más en la evolución de las aventuras de acción, actualizando la idea de *Tomb Raider* y aportando jugosas sorpresas extraídas directamente de las leyendas vampíricas y de los hitos del cine y la literatura de terror. Tiene una impresionante calidad gráfica y una jugabilidad que se hace irresistible. Sus desarrolladores, Crystal Dinamics, saben del potencial del título y han generado gran cantidad de imágenes, de las que ésta no es más que una pequeña muestra. Y es que el juego lo merece.

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 20% de descuento

Por sólo 3.792 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 316 pesetas.

2 Gratis

Una Memory Card de Sony





Por 5.000 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además

Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 91 654 84 19 ó 654 72 18. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 91 654 58 72 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID



"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA" – 10/10

¡120.000 COPIAS YA VENDIDAS!

KONAMI. Orense 34, 9°. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35